キミの期待に熱くこたえる大特集！ 電撃G SUPERセレクション

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年11月14日発行（隔週金曜日発行）第3巻第23号通巻55号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.59

1997 11/14

定価 490YEN

巻頭特報

パラサイト・イヴ
機動戦士Zガンダム
ウィザードリィ リルガミンサーガ
バイオハザード2
ギルティギア

テイルズ オブ デスティニー
ゼノギアス
チョコボの不思議なダンジョン
フロントミッション セカンド
MOON

総力特集 もっともHOTなGのすべてがここにある！

電撃G SUPER セレクション

悠久幻想曲2／精霊召喚／ずっといっしょ
東京23区制服WARS／NOëL～La neige
子育てクイズマイエンジェル／バックガイナー
闘姫伝承／青山ラブストーリーズ／アザーライフアザードリームス／大運動会／ひざの上の同居人／
みつめてナイト／どきどきシャッターチャンス／トゥルー・ラブストーリーR／パワードール2／ウィザーズハーモニー2
Nonstop! ときめきメモリアル

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.59
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年11月14日発行（隔週金曜日発行）第3巻第23号通巻55号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円
本体467円

PlayStation Vol.59
発売:主婦の友社

T1124572110499

©Media Works 1997　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-11／14

キミの期待に熱くこたえる大特集！ 電撃G SUPERセレクション

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年11月14日発行（隔週金曜日発行）第3巻第23号通巻55号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.59

1997 11/14
定価490YEN

巻頭特報
パラサイト・イヴ
機動戦士Zガンダム
ウィザードリィ リルガミンサーガ
バイオハザード2
ギルティギア

テイルズ オブ デスティニー
ゼノギアス
チョコボの不思議なダンジョン
フロントミッション セカンド
MOON

総力特集 もっともHOTなGのすべてがここにある！
電撃G SUPER セレクション

悠久幻想曲2／精霊召喚／ずっといっしょ
東京23区制服WARS／NOëL～La neige
子育てクイズマイエンジェル／バックガイナー
闘姫伝承／青山ラブストーリーズ／アザーライフアザードリームス／大運動会／ひざの上の同居人／
みつめてナイト／どきどきシャッターチャンス／トゥルー・ラブストーリーR／パワードール2／ウィザーズハーモニー2
Nonstop! ときめきメモリアル

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.59 徹底攻略／フロントミッション セカンド MOON アザーライフアザードリームス 発行：メディアワークス

PlayStation
タッチミ〜
フィールミ〜
ラブミ〜
プレイ!PlayStation '97
第6回
『500台の試遊台にタッチミ〜』
プレイステーション クラブ フェスティバル'97-'98
●東京 11/15(土)・16(日)
幕張メッセ展示ホール
●名古屋 11/23(日)・24(祝)
名古屋市総合体育館レインボーホール
●福岡 11/29(土)・30(日)
マリンメッセ福岡アリーナ
●大阪 12/6(土)・7(日)
アジア太平洋トレードセンターAホール
●札幌 12/20(土)・21(日)
月寒グリーンドーム中央ホール
開催時間(各会場共通)
10:00〜12:00 プレイステーション・クラブ会員専用
12:00〜16:00 プレイステーション・クラブ会員・一般
*会場内の混雑状況により入場制限を行う場合があります
あらかじめご了承ください
入場資格
●プレイステーション・クラブ会員の方
(お友達2名まで一緒に入場できます)
●下記の5誌に付いている入場券をご持参の方
10/23・11/6発売 「PlayStation Magazine」
10/30発売 「HYPER プレイステーション」
10/31・11/14発売 「電撃プレイステーション」
11/7・14発売 「THE PLAYSTATION」
11/16発売 「HYPER プレイステーション RE-MIX」
*会員の方は会場入口にてメンバーズカードを提示してください
●イベント当日、会場周辺は大変混雑が予想されますので、公共の交通機関をご利用ください
●会場内での飲食は禁止です
●小学生以下の場合は、保護者の方もご一緒に入場できます
●会場内での係員の指示及び注意事項に従わずに生じた事故については、主催者は一切責任を負いません
主催
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、プレイステーション・クラブ事務局
☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00〜17:30、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ! → GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

林「タッチミ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜！」
—今月のテーマは『プレイステーション・クラブ フェスティバル'97・'98でソフトにさわりまくろう』ってことですね？林さん。
林「ミ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜！」
—叫ぶのはもういいです。
林「いいですか」
—今回のフェスティバルはこれまでの派手なゲームイベントと全く違うそうですが、どのへんが違うのでしょう？
林「ではお話しします。驚いたことに今回のイベントでは写真のような女性シンガーがゴスペルを歌ったりしません」
—当たり前です。
林「その彼女がハイレグになったりもしません」
—当たり前です。
林「その彼女が実は着ぐるみで、裏返すとバラッパになるなんてことも当然ありません」
—ではそろそろフェスティバルの内容について。
林「へい。このイベントのすごいところは500台の試遊台がこの期に及んでまだ全部そろってないこと。じゃなくて、新作ソフトがじっくり体験できること」
—ほうほう。で、体験できるソフトはどのくらい？
林「約70のメーカーさんからものすごい数のタイトルが出展されます。マジで多い。例えて言えば、この広告つくってるクリエイティブディレクターのK氏が打ち合わせ中に『正直なこと言うと』って口にする回数くらい多い」
—ということは林さんが酔っぱらったときに『佐伯のヤロ〜』って口にする回数より多い？
林「多い」
—プレイステーション・クラブ会員への特典は？
林「午前10時から12時まで優先入場できる。一般入場の前だから余裕でプレイできて優越感にもたっぷり浸れます。これは素敵。他には？」
—何かください。
林「話題ソフトの体験版やここでしか手に入らないグッズを配布する予定。他には？」
—出展ソフトはどんなものが？
林「そりゃもうSCEをはじめ各ソフト会社から超大作・話題作が続々。まだ完全に決まってないから名前は言えないけど、ソフトの質についてはこのステハニー☆林を信じてほしいわね」
—林さんを信じる・・・？
林「文句ある？」
—・・・信じます。
ちなみにプレイステーション・クラブ フェスティバル'97・'98は、ただひたすらソフトを体験したいユーザーの方のためにただひたすらソフトを体験してもらうイベント。なんと東京500台、名古屋、福岡、大阪、札幌300台の試遊台をズラッと設置して新作ソフトを心ゆくまで楽しんでもらいますぞ。もちろんソフトの質は保証付き。写真のようなシンガーやきれいなおねーさんだけが目当ての人にはちょっとつらいソフト体験最優先イベント。会場でプレイステーション・クラブの会員受付もやってるからこの際入会するのも一興。入場無料。絶対来いよな。
PlayStation
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
画面分割で今年は2人一緒に楽しめる！
FORMULA1 97
レーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
発売延期
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
1000対1000のバトルは凄いぞ！
スペクトラルフォース
シミュレーションゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アイディアファクトリー
テーマは心の絆と心の恐怖なのだ。
ムーンライトシンドローム
サイコホラーアドベンチャー
標準価格6,200円（税抜）
絶賛発売中
（株）ヒューマン
モンスターを助けて歩く心温まるRPG。
MOON
リミックスRPGアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アスキー
かわいい育成ゲームとしても楽しめるよ。
こみゅにてぃぽむ
メルヘンチックあくしょんRPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）フィルイン カフェ
PlayStation™
絶賛発売中
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Licensed by Formula One Administration Limited. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. FORMULA1 97™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations. ©1997 IDEA FACTORY ©HUMAN 1997 ©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp. ©Fill in Cafe Co.,Ltd.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 （株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

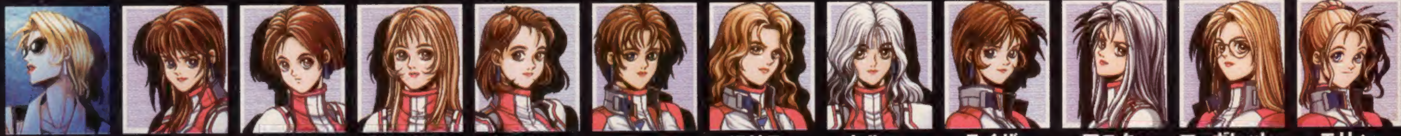
兵力差1対10、戦術を駆使し「DoLLS」に勝利を!

SCENARIO SIMULATION

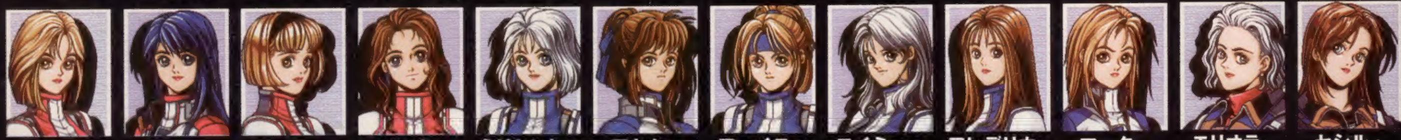
『POWER DoLLS』とは1994年に(株)工画堂スタジオから発売されたPC用戦術シミュレーションゲームである。魅力溢れる女性キャラクターと手応えのあるSLG要素が人気を博しヒット作となった(現在Win'95版で発売中)。同年末にシステム面がパワーアップされ『POWER DoLLS 2』が登場、現在追加シナリオ的な続編が2本発売されている。このプレイステーション版は人気の高い『POWER DoLLS 2』の移植作となる。

――総勢27名もの美女だけで編成される特務部隊DoLLS。彼女たちを指揮し、偵察や救出、護衛や強襲などさまざまなミッションを遂行する本作は、ミッション開始時にまず作戦立案が行われ、作戦の展開時刻や侵攻ルート、部隊の編成・武装などを決める事から始まる。DoLLSは特務部隊という性質上、破壊活動や潜入工作など数多くの任務が与えられるが、常に圧倒的な戦力差のもとに活動が行われるため、わずかなミスでも命取りになることがある。しかし、その戦力差を自らの作戦により乗りきったときの満足感は格別なものとなるであろう。PS版『POWER DoLLS 2』は、女性キャラクターの魅力もさることながら、戦術SLG本来の"作戦を考える楽しさ"が味わえるSLGユーザー待望の本格的な作品だ!

HEROINE'S 27 BATTLE BABES



ハーディ・ニューランド 玉川紗己子 / ヤオ・フェイルン 三石琴乃 / タカス・ナミ 白鳥由里 / ジュリア・レイバーグ 山本真奈美 / ファン・クァンメイ 久川 綾 / マフィル・ハティ 八木田真樹 / アリス・ノックス 岩男潤子 / セルマ・シェーレ 野上ゆかな / ライザ・モリーナ 豊嶋真千子 / アニタ・シェフィールド 冬馬由美 / マーガレット・シュナイダ 渕崎ゆり子 / エリィ・スノウ 丹下 桜



ミチコ・ネイデル 豊口めぐみ / コウライ・ミキ 根谷美智子 / ジュリィ・レイバーグ 笠原留美 / ハンナ・ウィンクラー 吉田愛理 / ミリセント・エヴァンス 桑島法子 / アヤセ・ミノル 菊池志穂 / フェイス・スモーレット 篠原恵美 / エイミー・パーシング 氷上恭子 / フレデリカ・アイクマン 藤巻恵理子 / マーク・ピアスン 富沢美智恵 / エリオラ・イグナチェフ 折笠 愛 / セシル・フェリクス 岡本麻弥

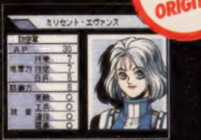
マリー・エシコル 今井由香 / リサ・キム 天野由梨 / メリサ・ラザフォード 池澤春菜

女性だけで編成された部隊である『DoLLS』は、複数兵科による緊急展開可能な特務機動部隊として設立された。その設立には軍全体の志気向上という上層部の思惑もあったが、最大の理由は、集まった『DoLLS』のメンバーがみな卓越した能力を持っていたからである。彼女たちの任務は、強襲偵察、要人救出、潜入工作など多岐にわたっているが、どれをとっても一筋縄ではいかない任務ばかりである。その真価を実感できるのは"作戦行動中に不利な戦況に追い込まれたとき"であろう。

PS ORIGINAL

プレイステーション版だけのオリジナル、全キャラクターの自己紹介モード搭載!!

PS版だけのオリジナル要素のひとつとして、全27キャラクターの自己紹介モードを収録。各キャラ担当の声優さんのナレーションにより好きなキャラの自己紹介が楽しめます。

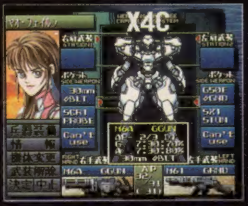


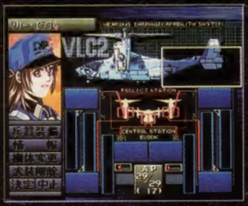
REAL MECHANIC & ARMED

X4+

『2脚歩行型陸戦兵器:パワーローダー(PLD)』は、あらゆる戦況に対応できるロボット型の陸戦兵器である。オムニ政府軍が圧倒的な物量を誇る地球政府から独立を勝ち得たのは、ひとえにこの『パワーローダー』の存在によるものといっても決して過言ではない。

この画期的な陸戦兵器は全天候型の多目的戦闘兵器で、あらゆる戦闘状況に対応するフレキシビリティを誇り、豊富な搭載武装と優秀なアビオニクスを持っている。また、オムニ政府軍では開発を進め、目的別の多彩なバリエーションをいち早く開発運用し実践に投入している。現行型のX4シリーズはフル装備状態で旧型のX3シリーズの非装備状態の運動能力を凌駕し、速度を犠牲にさえすれば、X3シリーズではとうてい不可能な、歩く火薬庫というべき超重武装さえも可能となったのである。



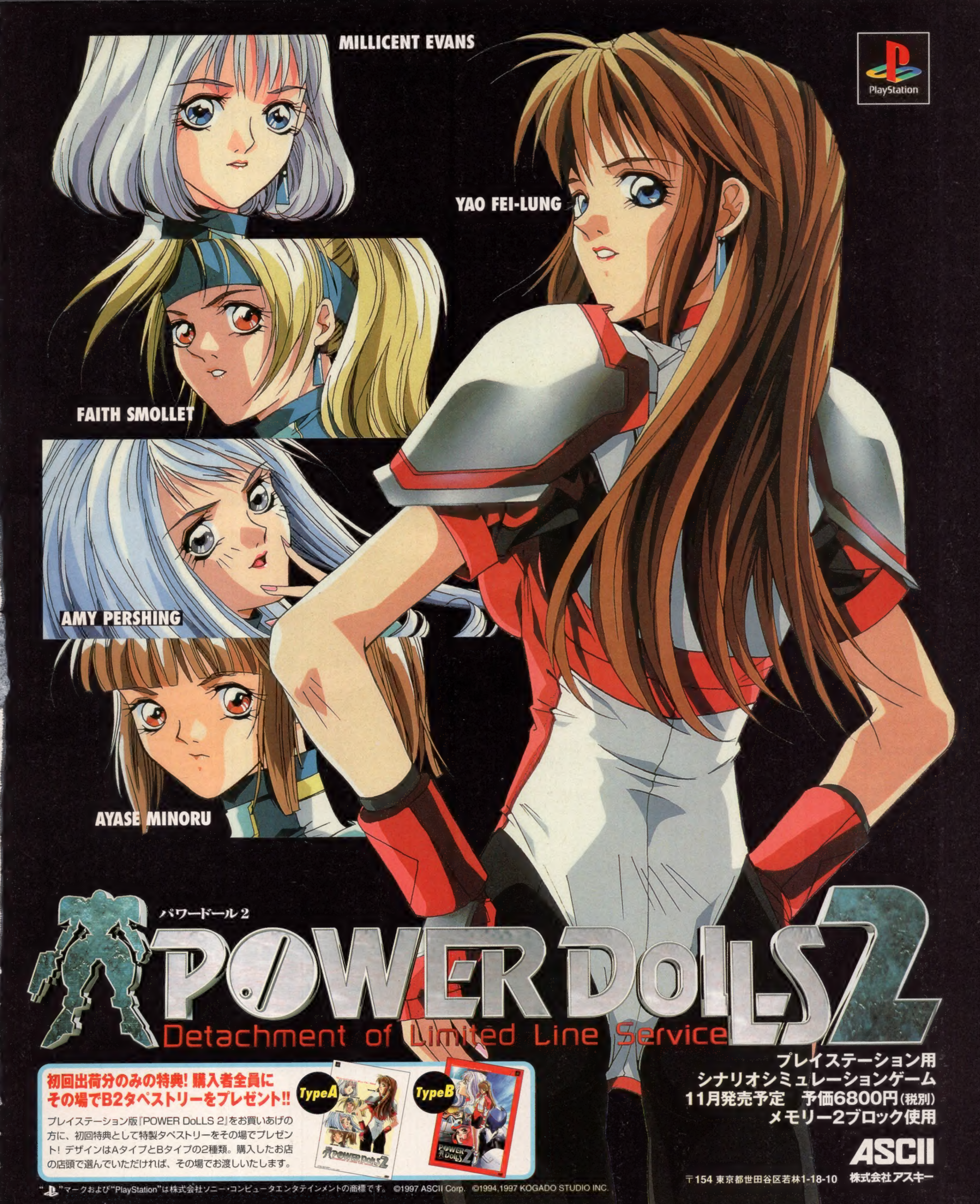


PS ORIGINAL

ポリゴンによる兵器データベースを収録!

もうひとつのPS版オリジナル要素は、ポリゴン機能を生かした兵器データベース。オープニングやデモでしか見れなかったPLDをじっくりと鑑賞することができます。PLDは登場するすべてを網羅、PLD以外の兵器はもちろん、装甲車や自走砲からロケットランチャーやバルカンなどの装備品まで収録済み。兵器マニアにはこたえられないデータベースです。

Illustration by 東場SPECIAL



MILLICENT EVANS
PlayStation
YAO FEI-LUNG
FAITH SMOLLET
AMY PERSHING
AYASE MINORU
パワードール2
POWER DoLLS 2
Detachment of Limited Line Service
初回出荷分のみの特典! 購入者全員に
その場でB2タペストリーをプレゼント!!
プレイステーション版『POWER DoLLS 2』をお買いあげの方に、初回特典として特製タペストリーをその場でプレゼント! デザインはAタイプとBタイプの2種類。購入したお店の店頭で選んでいただければ、その場でお渡しいたします。
TypeA
TypeB
プレイステーション用
シナリオシミュレーションゲーム
11月発売予定　予価6800円(税別)
メモリー2ブロック使用
ASCII
〒154 東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社アスキー
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.

PIONEER LDC
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation TM
NOëL TM
La neige

Yumi Tachibana　Ryo Midorikawa　Chisato Kadokura

「ノエル～ラ・ネージュ～」'97年12月下旬 発売予定

初回限定盤の特典（30,000本限定！）

オリジナルドラマCD●豪華ブックレット●ピクチャーディスク仕様●スペシャルパッケージ

初回限定盤 ¥8,800 ● 通常盤 ¥6,800円
（税抜予価）

http://www. fiesta. or. jp/pldc/hpbj. html

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Riverhillsoft
西暦弐千百拾五年、
人類脱出計画。
3Dアクティブアドベンチャー
「オーバーブラッド2」
OverB
©1998 Riverhillsoft Inc.
プレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98に出展!!
" "マークおよび"PlayStation"は、
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
lood 2
◆1998年1月発売予定　◆CD-ROM2枚組　◆価格未定
TEL 092-846-3372
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/
TEL 092-846-3400
FAX 092-846-5312 (24時間受付)
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

PlayStation
装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語
¥5,800(税別)
BLUE KNIGHT
VOTOMS
VOTOMS
VOTOMS
NOW ON SALE
VOTOMS
初回限定版(オリジナルカラーデュアルモデル同梱)
「Perfect Soldier BOX」発売!!
9,800円(税別)
通常版特別仕様(初回生産分)発売
対戦トレーディング・カード「ザ・バトリング・カード」対応特別仕様レア・プレミアムカード3枚セット同梱。
先着キャンペーン実施中
今、「青の騎士ベルゼルガ物語」を予約すると先着で対戦トレーディングカード「ザ・バトリング・カード」対応のプレミアムカードとメモリーカード用ホログラムシールをプレゼント!
詳しくは、店頭で!
＊プレゼントのお渡しは商品お渡し時となります。
ダイノバイザーでさらに大迫力!
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中!
VIRTUALITX
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
あそびは文化 タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1997 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation
Vol.59 Nov.14,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA……204
アイルトン・セナ カート・デュエル2……209
アインハンダー……198
青の騎士ベルゼルガ物語……190
青山ラブストーリーズ……66
アザーライフ アザードリームス……70
イバラード～ラピュタの孵る街～……121
ウィザーズハーモニー2……90、121
ウィザードリィ リルガミンサーガ……30

か
ガジェット -パスト・アズ・フューチャー-……209
風のクロノアdoor to phantomile……211
学校をつくろう!!……205
加藤一二三九段 将棋倶楽部……209
CALCOLO!～カルコロおもちゃのシューティング～……124、197
機動戦士Zガンダム……18
ギャロップレーサー2……211
ギルティギア……28
くるみミラクル……138
子育てクイズマイエンジェル……58
こみゅにてぃぽむ……123、136

さ
サイドバイサイドスペシャル……209
サムライスピリッツ天草降臨スペシャル……211
ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!～……211
スタースイープ……122
ずっといっしょ……48
ストリートファイターコレクション……121
スペクトラルフォース……121
聖刻1092操兵伝……124
精霊召喚……46
ゼノギアス……108
蒼空の翼……211
装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語……123
卒業Vacation……122

た
チョコボの不思議なダンジョン……112
ツインビーRPG……202
ツタンカーメンの謎～アンク～……124
テイルズ オブ デスティニー……104
DEADLY SKIES(デッドリースカイ)……123
DEBUT21……207
闘姫伝承……62
東京23区制服WARS……50
トゥルー・ラブストーリー～RememberMyHeart～……86
どきどきシャッターチャンス ～恋のパズルを組み立てて～……84、122
ドラゴンビートレジェンドオブピンボール……211
トリハズ△……123

な
Nightmare Project〈YAKATA〉……208
ナムコアンソロジー1……207
ナムコミュージアムアンコール……123、132
Neo ATLAS……206
NOeL～La neige～……52

は
Parlor! PRO 2 パチンコ実機シミュレーション……123
バイオハザード2……24
パズルボブル3DX……124、205
バックガイナー……74
バトルアスリーテス大運動会……78
BATTLE FORMATION……123
パラサイト・イヴ……12
パワードール2……88
ひざの上の同居人……80
ぷよぷよSUN 決定盤……209
ブラッディロア……210
プロジェクト・ガイアレイ……122
フロントミッションオルタナティヴ……114
フロントミッションセカンド……172
BALLBLAZERChampions……122
ポルシェチャレンジ……131
ボンバーマンワールド……209

ま
マジカルドロップIII～よくばり特大号!～……123
マリオ武者野の超将棋塾……122
みつめてナイト……82
MOON……121、186
メタルギアソリッド……203

や
USネービーファイターズ……122
悠久幻想曲2……42

ら
ラグナキュール……120
リアルロボッツファイナルアタック……200
RIVEN THE SEQUEL TO MYST……211

わ
ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～……122、139

電撃特報

発売まで待てない!そんなキミのための独占情報!

1 パラサイト・イヴ……12
2 機動戦士Zガンダム……18
3 バイオハザード2……24
4 ギルティギア……28
5 ウィザードリィ リルガミンサーガ……30

SUPER G SELECTION

お気に入りのあの娘が待っている! 究極のGゲーム大特集!

悠久幻想曲2……42
精霊召喚……46
ずっといっしょ……48
東京23区制服WARS……50
NOëL～La neige～……52
子育てクイズマイエンジェル……58
闘姫伝承……62
青山ラブストーリーズ……66
アザーライフ アザードリームス……70
バックガイナー……74
バトルアスリーテス大運動会……78
ひざの上の同居人……80
みつめてナイト……82
どきどきシャッターチャンス……84
トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～……86
パワードール2……88
ウィザーズハーモニー2……90
Nonstop! ときめきメモリアル……92

GoGoRPG

話題のロープレ情報満載!!

GoGoRPG……103
●テイルズ オブ デスティニー
●ゼノギアス
●チョコボの不思議なダンジョン
●フロントミッションオルタナティヴ

電撃PlayQuestion

ゲームの難所をさらに深く攻略

電撃PlayQuestion……131
●ポルシェチャレンジ●ナムコミュージアムアンコール●こみゅにてぃぽむ●くるみミラクル
●ワールド・ネバーランド

★発売されるすべてのPSソフトをプレイして独自の評価をするページ

新作ソフトレビュー

theDEEPER……120

攻略Station

人気ゲームを徹底攻略!!

攻略Station……171
●フロントミッションセカンド
●MOON
●青の騎士ベルゼルガ物語

電撃PSコロシアム……126
[読者イラスト]4色奴隷……128
ウラワザデータベース……142
[まんが]ワールド・ネバーランド はじめて物語……143
[連載読み物]電撃コラムス……147
[読者ページ]PSの奴隷……151
読者アンケート……162
読者プレゼント……163
NEXT WAVE?……212
電撃ランキングステーション……214
[情報ページ]電撃NEWS STATION……234
次号予告+広告インデックス……239
新作ソフトスケジュール……240

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※※本誌内の価格は指定のないかぎりすべて税込みになっています。

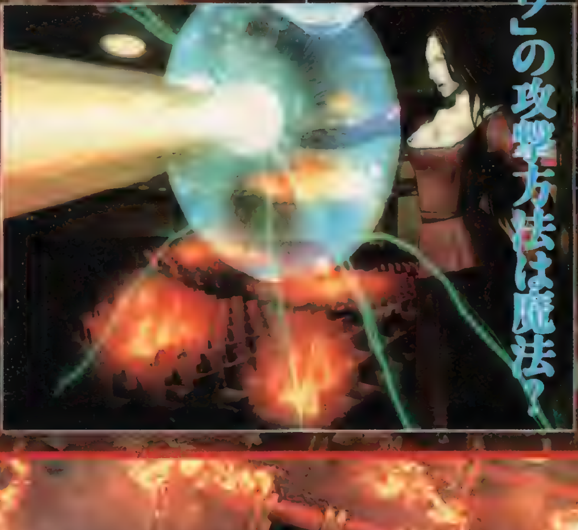
パラサイト

ストーリー、戦闘システムなど、待望の新情報を公開!

遠くロサンゼルスの地で、着々と開発が進行中の『パラサイト・イヴ』。今回はストーリーの続報と、気になる戦闘システムの詳細をチェック! システム関係の情報公開も始まり、今後もますます本作から目が離せない!!

新事実

主人公・アヤのファーストバトルの相手は、なんと「イヴ」だった…!!



「イヴ」の攻撃方法は魔法?

◀▲写真はイメージCG。実際は、戦闘画面で対決する。

本作でのアヤの初戦闘は、「イヴ」とのいきなりの直接対決であることが判明! カーネギー・ホールのステージ上で2人が初めて対峙する場面のあと、戦いが始まるらしい。だが、こんな攻撃をされたらアヤは……!?

©スクウェア／原作：瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）　キャラクターデザイン／野村哲也

・イヴ

突然、「イヴ」の力が
解放され

そのとき、アヤは？

観客たちの悲鳴も
混乱もすべて

灼熱の炎に呑まれてゆく…

パラサイト・イヴ

冬予定 RPG	▶価格未定　▶スクウェア ▶MC（ブロック数未定）

最新ムービー画面入手！

華々しくもショッキングに本作を飾る「イヴ」の覚醒シーンに、新たなカットが追加されたぞ！左にあるのが、カーネギー・ホールを襲う惨劇の様子をリアルに、そしてドラマティックに表現したその最新画面の数々だ。歓喜の歌声を響かせる「イヴ」と逃げ惑う観客たち……驚異の映像だ。

STORY DIGEST

ストーリー・ダイジェスト

気になるカーネギー・ホール以降のストーリーを先取り公開!

クリスマスイヴの夜、カーネギー・ホールで人体発火事件に遭遇したアヤは、事件のカギを握る女性「イヴ」を追って地下水道へ……。ここから「イヴ」の正体をさぐるべく、本格的な捜査が始まるのだ!!

CHARACTER FILE

ダニエル"Bo"トリス

●20年らのキャリアを持つベテラン刑事

アヤとコンビを組んでいるキャリア20年のベテラン刑事。現場こそ警官の仕事場であるとし、昇進とは無縁の[illegible]を送っている。[illegible]妻と離婚して[illegible]

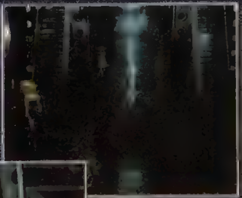
地下水道

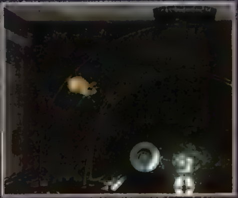
複雑に入り組んだ地下の水路で「イヴ」を追跡!

カーネギー・ホールから地下へと逃れた「イヴ」を追跡するアヤは、いつしか細い通路が複雑に絡み合う地下水道に迷い込む。そこはNMC（新生ミトコンドリア生物）が群れをなして徘徊する、非常に危険なエリアだった！　巧妙に誘い込まれたとも取れるこの広い地下水道の中で、「イヴ」を追い詰めることは果たして可能なのだろうか……？

水路の構造は、まるで迷路!!

細い通路が張り巡らされている水路は、"迷宮"と言ってもさしつかえないほど複雑。劇場の地下が、こんな場所に通じているとは……





▲▶このように小部屋状になっている空間もある。ここで何かをすると、地下水道内に変化が起こったりするのだろうか？　NMCの巣と化している危険性も大いにありうる

劇場前

再び地上に戻ったアヤを待っていたのは……?

なんとか地下水道を脱出し、ホールの入口まで戻ったアヤ。しかし、そこでは事件の情報を聞きつけたマスコミの取材陣が彼女を待ち構えていた。戸惑うアヤをつかまえて、レポーターは執拗に質問を投げかけてくる。そんなとき、遅れて到着した相棒のダニエルが彼女を救うのだった。

マスコミの質問に困惑するアヤ

◀▼劇場前でアヤを待っていたのは、マスコミの取材攻勢。人体発火を逃れたアヤに、テレビレポーターがしつこく迫る

取材陣を制するダニエル!

◀そこに現れたのは、遅れて現場に到着した相棒のダニエル。彼は取材陣を制し、アヤを助ける。

N.Y.市警察

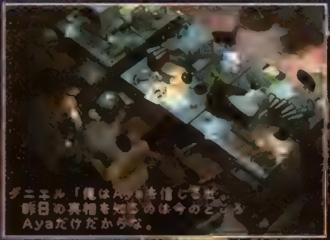
第17分署

いったん引き上げる2人…だが奇怪な事件に署内も混乱！

ダニエルとともに署に戻ったアヤ。だが、署内の同僚たちは事件の奇怪さに恐怖するあまり、早くも捜査に尻込みしてしまっていた。どうやら捜査は、ただ1人、事件の真相を知るアヤと、協力を申し出てくれたダニエルの2人だけで進めることになりそうだ。

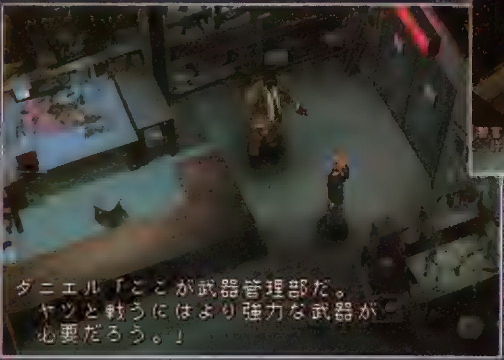
▶カーネギー・ホールで起こった事件の様子は、すでに署内にも広まっていた。アヤの報告を聞き、新たな恐怖にかられる同僚たち。信じてもらえないとしても、無理はない話だ……

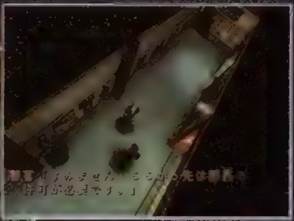
アヤの報告に恐怖する同僚たち…しかしダニエルだけはアヤに協力！



▲▶ダニエルだけはアヤを信じ、捜査に協力することに。強い信頼で結ばれた相棒は、ありがたいもの。豊富なキャリアを持つ彼がついていてくれれば、アヤも心強いはずだ。

署内にはこんな場所も……





この通路の先には？

▲部長の許可が必要とは…。何か重要な機密でも保管されているのか？

武器管理部

◀「イヴ」の超常の力に対抗するには、強力な武器が必要になるはず

アヤも新コスチュームで登場!!

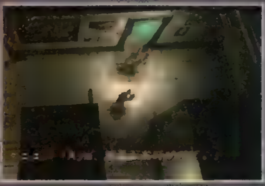
このほかにもストーリー中にコスチュームチェンジはあるのか!?

これまでに公開されてきた画面写真では、アヤのコスチュームはすべて黒のドレスだった。今回、それとは対照的な、刑事らしいアクティブなスタイルのコスチュームが公開されたぞ。左の画面写真でもわかるとおり、第17分署のシーンからアヤはこの衣装で登場する。このほかにもコスチュームの変化はあるのだろうか？　気になるところだ。

CHECK POINT

ストーリーに関係する2人のサブキャラの存在も発覚！

メインキャラクターたちを取り巻くサブキャラも、重要な存在となることが予想される本作。ここで紹介するのは、ダニエルのキャラクター設定でも触れられていた彼の息子と、第17分署の刑事部長の2人。アヤとダニエルのどちらにとっても近い位置にいる両者だけに、物語に深く関わってくる可能性は高い。今後の彼らの情報にも注目しよう。



刑事部長

◀[illegible]とする刑事部長。その真意とは[illegible]

ダニエルの息子

◀とうやら[illegible]々からコンサートに行く約束をしていたらしい。このあとの少年の反応は？

DENGEKI SCOOP ▼ パラサイト・イヴ

BATTLE SYSTEM

バトルシステム

「敵の攻撃を避ける」操作をプラス! あのATBを進化させた最新バトル!!

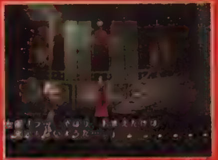
［バトル画面］

残りHP/最大HP

最大HPと残りHPを表示。残りHPが0になるとゲームオーバー

1000/1000

謎の赤いバー



詳細は残念ながら不明だが、アヤの「状態」を示すものらしい。「イヴ」との出会いの際に、彼女がおりぎわに残す謎のセリフ（画面写真を参照）と何らかの関係があるらしいのだが……?

ATBバー

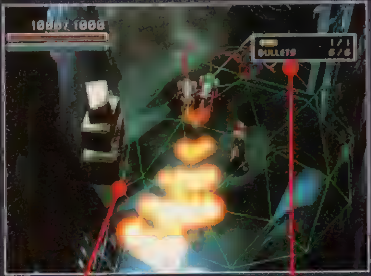
アヤが行動（コマンド入力）可能になるまでの残り時間を示すバー。バーが溜まると、行動が可能になる。

画面の構成から、アクション性を重視した戦闘を連想させる『パラサイト・イヴ』のバトルシーン。しかし、実際はどうなのか? そんな誰もが気になる戦闘システムの概要が、ついに明らかになったぞ! 本作の戦闘には、『FF』シリーズでおなじみの「ATB（アクティブ・タイム・バトル）」システムに"避ける操作"をプラスしたという、新しいタイプのバトルシステムが採用されていたのだ。ここではその最新バトルの内容を、戦闘画面の見方とあわせて解説するぞ!!

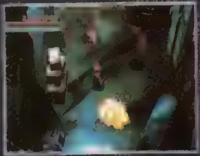
敵の攻撃をかわしつつ、いかに自分の間合いに持ち込むかがカギ!

攻撃

数少ないチャンスをいかす!



攻撃のシステムは、オーソドックスなコマンド入力方式。プレイヤーはコマンドを選択して、アヤの行動を制御する。



▲攻撃がヒット!

命中率レーダー

攻撃が命中しやすい範囲を示す。ドーム状のレーダー。青のラインは地上、緑のラインは空中の有効範囲。

アタックウィンドウ

BULLETS 1/1 6/6

装備している武器の攻撃可能回数（上）や残弾数（下）が表示される。残弾数には、つねに気を配りたいところだ。

回避

敵の攻撃をアクティブに回避

ATBバーが溜まるまでの間に、NMCから攻撃された際には、プレイヤーはアヤを操作して攻撃を避けることが可能。リアルタイム・バトルを思わせるこのシステムが取り入れられたことで、待機中も気を抜けない、より緊迫した戦闘が楽しめるようになったのだ。

▲単純に攻撃をかわす以外に、障害物に隠れるなどの回避法もありそう。

▲複数の敵が同時に攻撃を仕掛けてくることがあるかも。間合いがカギだ!

新生ミトコンドリア生物

NEO MITOCHONDRIA CREATURES

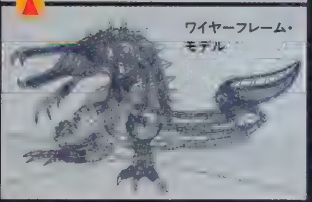
新たに公開されたNMCをCGの制作工程とともに紹介!!

今回の戦闘システム公開にあわせて、新たに4体のNMCが同時公開されたぞ。ここでは、そのCGモデルが制作されていく工程を中心に、グロテスクな外見でプレイヤーを威圧する手強い刺客たちの魅力(?)を紹介していこう。

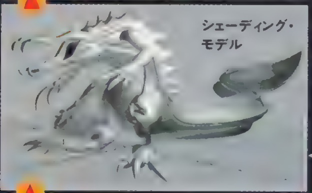
NMC「ALLIGATOR」が完成するまで

1 まずはイラストを描く
まずは作成するNMCのイラストを描く。CGの基となるこのイラストで、デザインとカラーリングを決定するのだ。

2 形状を取っていく
イラストが完成したら、それを基に形を取る。写真ではナーブスと呼ばれる曲線を使い、サーフェス（面）を生成している。



3 簡単に色をつける
形ができたら、正確な形状を確認するため表面に簡単な色を着けていく。銀の単色だとメタリックな印象

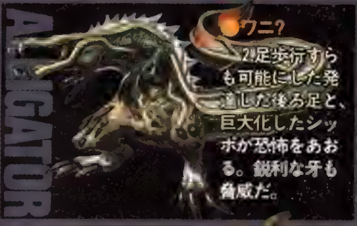


4 テクスチャーを貼る
形を確認したあとは、いよいよテクスチャー貼りを開始。CGモデルの表面が、立体感をおびていく。

5 最終調整をほどこす
作成したモデルにアニメーションをつけて背景と合成し、ライティングなどのさまざまな調整を加えれば、CGムービーとして完成!

アヤの生命を狙う新たな刺客が登場!!

ALLIGATOR



●ワニ?
2足歩行すらも可能にした発達した後ろ足と、巨大化したシッポが恐怖をあおる。鋭利な牙も脅威だ。

PLANT

●植物?
叩く、絞める、足を取るなど、多彩な用途に使えそうな長いツタがクセモノだ。ツタの先の器官は吸血トゲか?

SNAKE

●ヘビ?
外見的な変化が少なく、コブラにもよく似たヘビのNMC。ということは、猛毒も持っているってことか!?

MONKEY

●サル?
変形した腕はムチというよりも、むしろ鋭利な"鎌"といった感じ。この腕に殴られたら、命はないだろう。

CHECK POINT②

「イヴ」に操られる異形の生物[NMC]とは?

▲持ち前の長所を武器に襲ってくる!

「イヴ」の変異ミトコンドリアと共鳴することで遺伝子を操作され、突然変異を起こした動物たち。それが、このゲームで"NMC"と呼ばれている生物だ。基本的にNMCは、突然変異を起こした時点で狂暴化し、「イヴ」の意のままに操られてしまうらしい。また、動物だけに限らず昆虫や植物もNMCと化すようだ……。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

超美麗アニメーション&CGと『Z』が今、歴史を変える!!

今回は、本誌独占情報満載！　ステージ間でデモとして使用されているムービーシーンを一挙大公開。ムービーは、セル画とCGを組み合わせる手法を採用していて、メチャメチャかっこいいぞ。また、ストーリーモードの前半のエピソードに加え、対戦モードで使用できるモビルスーツも紹介!!

機動戦士Zガンダム

12/11(予) 3D・STG	▶¥7,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、TC ▶2P対戦可 ▶CD2枚組

MOBILE SUIT Z-GUNDAM
機動戦士Zガンダム

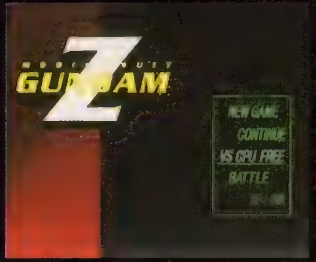
 ©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997

新情報独占公開!!

3D空間でTVアニメさながらの迫力バトル!!

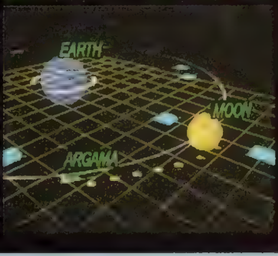
フルポリゴンで描かれたモビルスーツと背景で、見事な３Ｄ空間での戦いを実現している『Ｚガンダム』。ダイレクトに切り替わる迫力のカメラアングルと、スピーディなゲーム展開を実現するために、同社がPSで発売した３Ｄ・STGの「ガンダム」からシステムを一新!! 戦闘シーンが１対１のモビルスーツ戦になり、常に相手と向き合う形で戦闘が展開する。地上戦だけでなく空中戦もでき、TVアニメさながらの大迫力のモビルスーツ戦が楽しめるようになったのだ。

また、『Ｚガンダム』のウリでもあるモビルスーツの変形パターンも完全再現！ ゲームのテンポを損なうことなく、戦闘中でもスムーズに変形するぞ。各種モードも充実し、ファンも納得のデキに仕上がっているのだ。



◀VSモードでは、対戦ケーブルを使用した通信対戦も可能。対戦用のCDがもれなく付いてくる。

▲モビルスーツが交錯するときのカメラアングルがスゴイ。



▶ステージ間のデモの演出も凝っていて、ファンは涙モノ。

カミーユモード

ＴＶアニメと同じエピソードでシナリオが展開

ＴＶアニメのエピソードを追いながらゲームが展開していくカミーユモード。ステージがエピソードごとに区切られていて、ＴＶアニメの名場面の数々が再現されているのだ。また、このほかにもモードが用意されている。今後の記事に注目だ。

▶出撃前に、手に装備する武器を選択できるのだ。

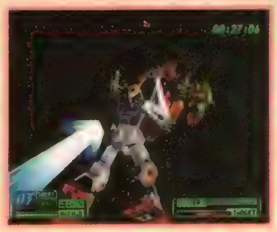
▲ニュータイプのカミーユは、バツグンの戦闘能力を持つ。

EPISODE

黒いガンダム

最初のステージは、カミーユがガンダムMkⅡに搭乗して実戦前の模擬訓練を行う。対戦相手は、よき助言者でもあるクワトロ・バジーナ大尉。彼が操縦するリック・ディアスを相手に、練習することになるぞ。クワトロは手加減をしてくれるので、ここでちゃんとこのゲームの戦い方をマスターしておこう。ちなみに、この戦いはゲームオリジナルのエピソードなのだ。

◀▼まだモビルスーツの操縦に慣れていないカミーユを、模擬戦で鍛えてくれるクワトロ大尉。



▲宇宙空間に、巨大な隕石が！これを利用して戦うのも、１つのテクニックだ。

EPISODE

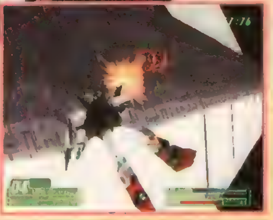
サイド１の脱出

ティターンズは歯向かう民間人を制圧するために、見せしめとしてサイド１に毒ガスを散布した。この現状を視察中にカミーユは、無人の荒野でボスニア艦隊のガルバルディ隊の隊長、ライラ・ミラ・ライラと出くわす。コロニーから出ると、ガルバルディに乗ったライラが現れて戦闘へ突入！　彼女はジェリド・メサの師匠でもあるのだ。

▲ライラのガルバルディが、カミーユのガンダムMkⅡを襲う。

▲カミーユの放ったビームライフルが、ライラを貫く！

◀積極的に戦いを挑んでくるライラ。相手のペースにならないように気をつけろ。

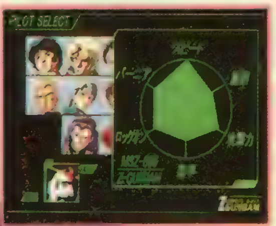


▶コロニーをバックに、宇宙での戦いが繰り広げられる。360度、目が回りそう。

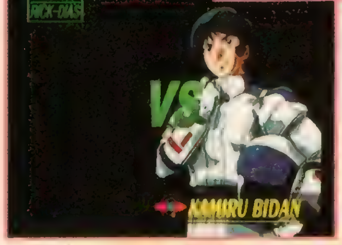
VSモード

好きなパイロットを選択して戦いを勝ち抜け!

VSモードには、COM戦と２Ｐ対戦の２種類ある。ゲーム中に登場するパイロットを自由に選択して、戦うことになるぞ。それぞれのパイロットにはそのキャラクターに応じたモビルスーツがいくつか用意されているので、同じパイロットでも機種を変えることができるのだ。ここでは、VSモードで使用可能なモビルスーツを紹介するぞ。

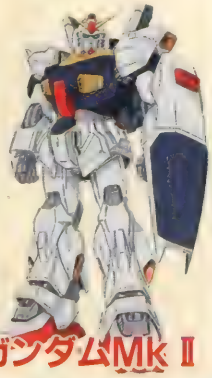


▲それぞれのパイロットには、数機のモビルスーツが用意されている。



◀対戦ケーブルを使った対戦で、友だちと白熱のバトルで盛り上がれ！

ティターンズがグリプスで独自に開発していた機体。汎用性や戦闘力が高く、エゥーゴの主力として数々の戦果を上げる。



ガンダムMkⅡ

Zガンダム

エゥーゴがＺプロジェクトによって開発した可変試作モビルスーツ。単体での大気圏突入も可能になり、高い機動力を誇る。

アナハイム・エレクトロニクスとエゥーゴが極秘裏に開発。装甲にガンダリウム合金を使用し、高い運動性と攻撃力を発揮。

リック・ディアス

EPISODE
月の裏側

アーガマはサイド1を離れ、物資の補給を受けるため月面のグラナダへ向かう。そこで、ティターンズのパイロット、ジェリドと遭遇し戦闘へ。ジェリドはガルバルディに乗り、師匠ライラの仇討ちを挑んでくるぞ。

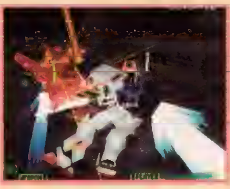
ジェリドを追い払ったカミーユたちは、グラナダから地球へ出発する。だがそのとき、ティターンズが再度奇襲を仕掛けてくる。マラサイに搭乗したジェリドが、再びカミーユの前に。そして、月面を舞台とした戦いの第2ラウンドが始まる……。

◀月面での戦いでは、地上と空中戦を巧みに使い分けるといいぞ。

▶ガルバルディで仇討ちを挑んでくるジェリド。カミーユの宿敵だ。

◀月面での2度目の戦闘開始！ ガルバルディ戦とは違うぜ!!

▲ガルバルディよりも機動力が高いマラサイ隊が、エゥーゴに奇襲をかけてくる。



▶マラサイの機動力にちょっと押され気味のガンダムMkⅡ。

EPISODE
ジャブローの風

大気圏突入を試みるカミーユの前に、パプテマス・シロッコの乗るメッサーラが現れる。ウェーブライダーで降下するガンダムMkⅡは、続けてマラサイに搭乗する、カクリコン・カクーラーと交戦。自由の利かない体勢で、ガンダムMkⅡは苦戦を強いられる。ギリギリまでバリュートを開かずに攻撃を加えていたカクリコンだが、大気圏突入の際、バリュートを撃ち抜かれて燃え尽きるのだった……。

▼木星帰りのシロッコが、メッサーラでカミーユを襲撃!! コイツは手強い。

◀可変式のメッサーラは、変形すると格段に機動力が増す。じっくり攻めろ。

▲勇猛果敢に攻めてくるカクリコン。だが、その闘志が仇となる……。

◀自由の利かない大気圏突入時の戦闘。

▲地球に降下したところで、今度はジェリドと戦うことになるぞ。

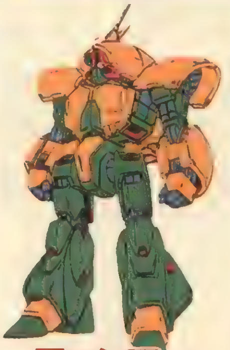
◀ウェーブライダーに乗っての戦いとなる。

百式

リック・ディアスやネモなどのデータをもとに開発。非常にバランスがよく、メガバズーカランチャーを装備できる。

グリーンノア1で慣熱テストを行っている最中に、エゥーゴに略奪された。ボディーが黒色なのはティターンズ用だから。

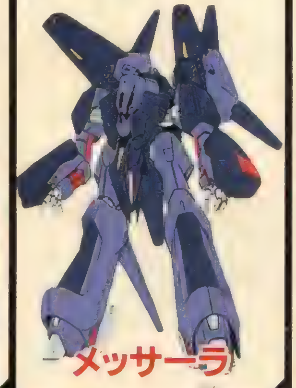
ガンダムMkⅡ



アッシマー

連邦軍が開発した可変型モビルアーマー。変形時の空戦能力は、戦闘機に匹敵するほどの高い機動力を持つ。

ジュピトリス製の可変型モビルアーマー。木星圏の大重力に対応すべくシロッコが設計、開発。機動力と火力はバツグン！



メッサーラ

ギャプラン

連邦軍が開発した可変型モビルアーマー。本来は宇宙用に開発されたもので、大気圏内では長時間の飛行はできない。

▲空中戦が可能になったグフに対し、ウェーブライダーで応戦する。

◀機動力に優れたグフ。倒しても次のグフが出現するのだ。

▲クワトロ大尉と話をしているところに、ジェリドが現れる。

▶狭いジャブロー基地内での戦闘。ジェリドはマラサイで戦う。

連邦軍の基地ジャブローへ向かう途中、飛行試験型のグフと交戦。川を下りながらの戦いとなる。ジャブローに攻撃を仕掛けるカミーユたちだが、基地はもぬけの殻だった……。だが、ここでジェリドと戦闘に…。

シャトルで地球を脱出しようとしたとき、ブラン・ブルタークの乗るアッシマーがカミーユを襲う。無事シャトルを発射することができるか!?

▲ブランのアッシマーが、カミーユを襲う!!

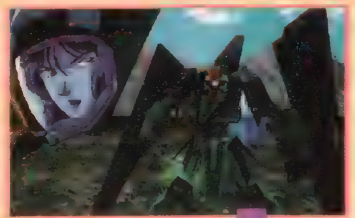
▼優れた機動力でプレッシャーをかける。

▲アッシマー戦のあとは、ハイザックとの戦いが!

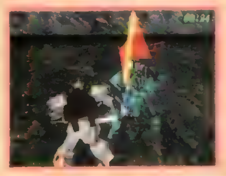
EPISODE

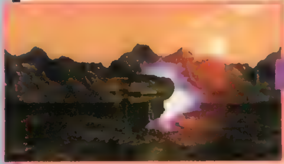
アムロ再び

可変モビルアーマー、ギャプランに乗ったロザミア・バダムがブランに先んじて出撃し、アウドムラを襲う。かろうじてロザミアを退けるが、続けてブランのアッシマーが襲来。この機にカツが出撃。そこに再びロザミアが現れ、カミーユが追撃することになる。アムロと合流したアウドムラは、ヒッコリーのシャトルを使いカミーユたちを宇宙へ脱出させようと試みる。そこにブランが再び襲いかかる。だが、アムロがそれを食い止める。

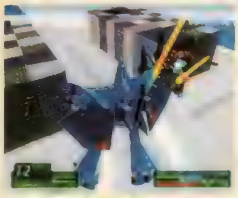

▼ギャプランで奇襲攻撃を仕掛けるロザミア。このモビルアーマーも非常に機動力が高い。

▲後方の部隊と合流するため、いったん引くロザミア。だが……。


▼次々と現れる敵に、苦戦を強いられるガンダムMkⅡ。敵の性能も上がっているので、大変な戦いになる。


▲ロザミアに遅れて、ブランのアッシマーが到着。再びアッシマーを相手にする。

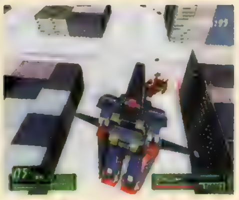
▶ヒッコリーでの戦いと同じように、スピーディな戦いが展開する。手強いぜ!!


連邦軍が開発した可変型モビルスーツ。可変機構が単純化され、変形時でも格闘戦が行えるほどの自由度がある。

ハンブラビ

カルバルディβ

一年戦争末期、公国軍が次期主力モビルスーツ候補として開発していたもの。リニア・シートなどの近代的な装備に改修。


日本のムラサメ研究所で開発された可変型モビルアーマー。火器管制や機体コントロールにサイコミュを採用している。

サイコガンダム

ガブスレイ

連邦軍が開発した可変型モビルスーツ。設計にはシロッコが携わり、変形時には前面に、スラスターが後方に集中する。

ザクをベースに作られ、リニアシートや360度全周囲スクリーンなどが最初に標準搭載されたモビルスーツだ。

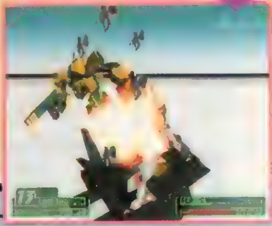
ハイザック

▶ロザミアが再び登場。彼女もフォウと同じく、強化人間なのだ。

◀ギャプランとの戦いは、自由の利かない空中戦。苦戦は必至!!

▲何度となくカミーユを襲うブランだが……。

▲アムロが助っ人として付いてくれれば怖いものなし。



◀アムロの力を借りて、ブランにトドメを刺す!!

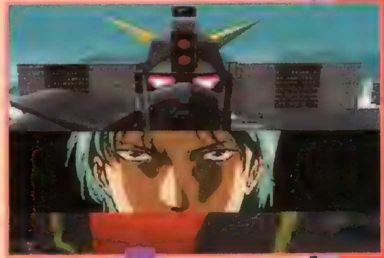
EPISODE

ホンコンシティ

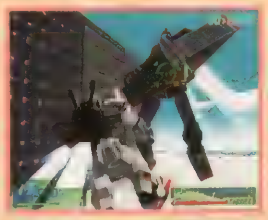
アウドムラは、ルオ・ウーミンとの交渉のために、ニューホンコンへやって来た。そこに巨大な陰が現れ、ニューホンコンシティはパニックに陥る。この巨大な陰の正体は、強化人間のフォウ・ムラサメの乗るサイコガンダム。容赦なくホンコン市街を攻撃する彼女を止めるべく、カミーユがガンダムMkⅡで出撃。こちらの攻撃を全く受け付けないサイコガンダムだが、カミーユの思念に不快なものを感じたフォウは、その場から立ち去る。その後、ハイザックの追撃を受け、これに応戦。敵戦闘機と空中戦を繰り広げることにもなるのだ。

▲巨大なサイコガンダムも、変形することができるのだ。

▲真っ黒く、巨大なサイコガンダムが出現。迫力あるぞ！



▶強化人間のフォウは、サイコガンダムを自在に操る。



▲あまりの大きさに圧倒されてしまう。攻撃力も高いぞ。

▲カミーユの思念を感じ取ったフォウは、だんだん変わっていく…。

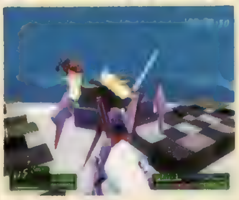
▲ハイザックとの空中戦。あまり強くないので楽勝だ。

▲大きな戦闘機を相手に、戦いを繰り広げるのだ。

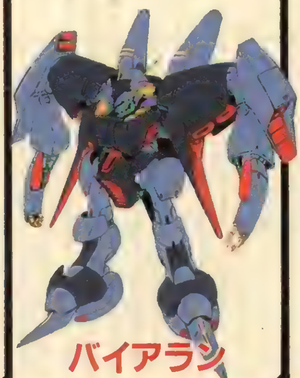
そして、Zの鼓動が…

マラサイ

アナハイムが開発していた、ハイザックの発展型。ジェネレータ出力も向上し、複数のビーム兵器が使用可能。



連邦軍が開発したモビルスーツ。大気圏内の飛行もでき、腕部にはメガ粒子砲を内蔵しており、攻撃力も高い。



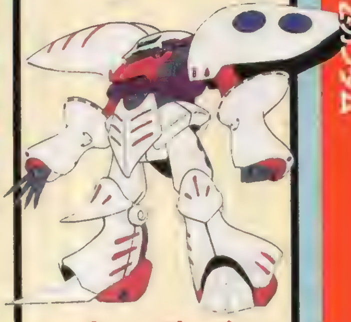
バイアラン

バウンド・ドック

連邦軍が開発した可変型モビルアーマー。人工的にニュータイプ能力を与えられた強化人間専用の機体。加速性が高い。

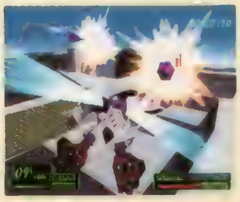
シロッコが開発した重モビルスーツ。見た目とは裏腹に機動性と運動性は、ほかのモビルスーツを遥かに上回る。

ジ・オ



キュベレイ

アクシズで開発されたニュータイプ専用試作モビルスーツ。サイコミュを搭載し、ファンネルによるオールレンジ攻撃も可。



お知らせ……56号で応募した『機動戦士Zガンダム』の体験版を、好評につきさらに200名の読者にプレゼントするぞ。欲しい人は官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、今回の記事の感想などを書いて電撃PS編集部まで送ってください。あて先……〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5F電撃PS編集部「オレとZガンダム」係 しめ切りは11月14日（当日消印有効）。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

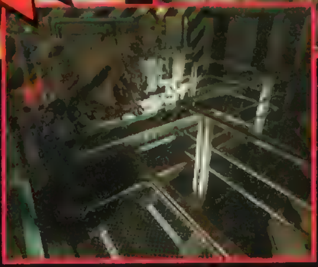
電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

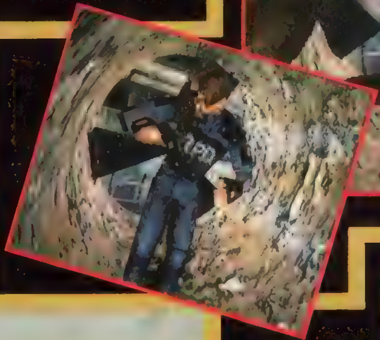
ラージ・ローチ

薄汚れた換気口の中には、人間の頭ほどもある巨大なゴキブリが!! この手の虫が苦手な人は、心理的に逃避したい衝動に駆られるだろう。

モス・ジャイアント

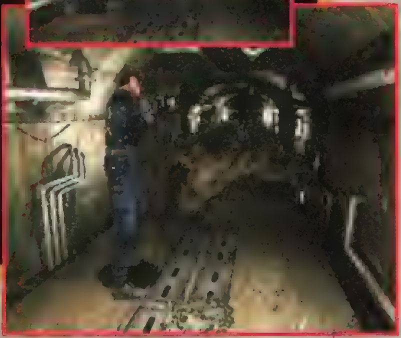
「2」には、異常に巨大化した昆虫類が多く登場する。この蛾もその一種。不気味な羽音とともに、主人公に襲いかかる!!





アリゲーター

その大きな図体に関わらず、意外に素早く動き回るワニ。冷静に銃を構え、撃ち殺すことができるか!?



今度の敵は簡単に倒れない

BIO HAZARD 2

現在、急ピッチで開発が行われている『バイオハザード2』。今回は、新たに判明した敵キャラと、2人の主人公が扱う武器、そして、ハリウッドで現在製作中のCFの模様をリポートする。

バイオハザード2

98年1月(予) サバイバルホラー ▶価格未定 ▶カプコン ▶MC(ブロック数未定) ▶CD2枚組

 ©CAPCOM CO., LTD.

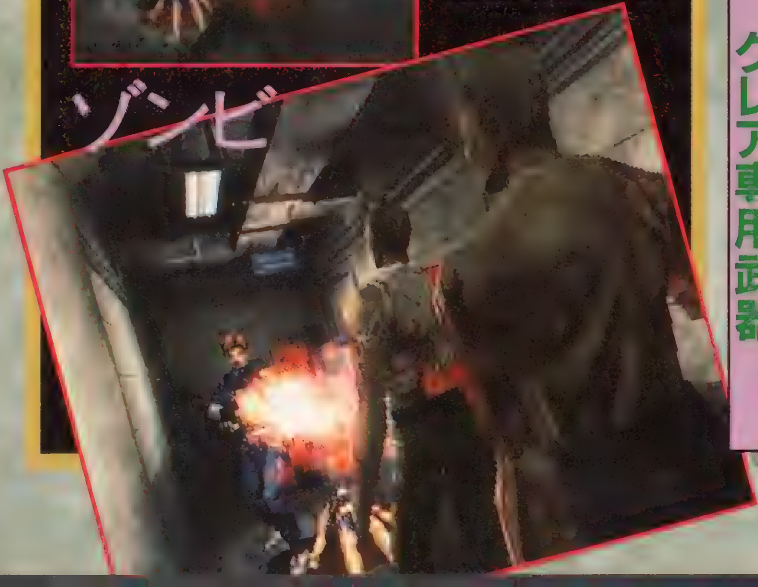
斬新なゲームシステムと、手に汗握るホラー性、そして多彩な謎解きでアクションゲームの世界に衝撃を与えた『バイオハザード』。その続編『2』では、ラクーンシティ全域にあの恐怖のウイルスが蔓延してしまったという設定で物語が展開する。主人公たちは、ウイルスの影響により魔物の巣窟と化した街で、絶望的な戦いを強いられるのだ。いったいなぜこんな惨状になってしまったのか。果たして解決策はあるのだろうか？

登場する敵キャラや武器のバリエーションは、その質、量ともに大幅にパワーアップ。緻密なグラフィックと、より複雑になった謎解き、そしてリアルなアクションシーンなどが臨場感を盛り上げる。一度プレイすれば、画面から目が離せなくなることは請け合いだ。

▲主人公レオンは署に行く途中、車の事故に遭遇する。まさかこれが悪夢の始まりになろうとは…。

頼れるものは自らの肉体と強力な武器のみ

うつろな眼で街を徘徊するゾンビ。前作では楽な敵だったが、今回は街が舞台とあって、その数が気にかかる。弾薬を節約する為に、正確な射撃を心がけよう。



共通武器

ランドールM12

MAC11

２人の主人公が使える武器。おなじみのナイフもあり、序盤では重宝する。

レオン専用武器

H&K VP70

H&K VP70バースト

レミントンM870 ブルドック

レミントンM1100

デザートイーグル50A.E.

デザートイーグル50A.E.10インチ

火炎放射器

警官であるレオンが扱う武器だけあって、その威力は絶大な物ばかり。特に、広範囲をカバーできるショットガンや、火炎放射器は実用性が高いと思われる。あらゆる場所を探索して、何としても手に入れよう。

クレア専用武器

ブローニングHP

M79グレネードランチャー

ボウガン

スパークショット

銃器の扱いに関してはまったくの素人であるクレア。彼女が使用できる武器は、威力こそ多少劣るものの、非常に扱いやすい物が用意されている。

制作スタッフの豪華さや桁はずれの制作費で話

「すべての点で前例のない

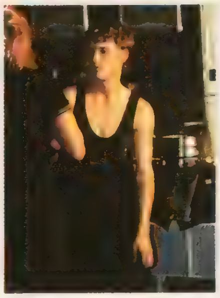
バイオハザード2 TVCF撮影 レポートinハリウッド

このほど『バイオハザード2』の実写によるTVCFの撮影が元は刑務所だったハリウッドのロケ地で行われた。主演に、今アメリカで1番人気のある美少年俳優ブラッド・レンフロを、監督に、ゾンビ映画の巨匠ジョージ・A・ロメロを起用するなど、豪華スタッフも話題の撮影風景を追った。

主演 Brad Renfro

今最も注目されている若手人気俳優

ブラッド・レンフロ



間違いなく、今までで最も注目を集めたTVゲームのCF撮影だった。制作費1億5千万円という記録破りのCFは、制作スタッフの名前のインパクトも違う。主演のレオン役は日本でも人気急上昇中のブラッド・レンフロ。監督はゾンビ映画の元祖ジョージ・A・ロメロ。特殊メイクは日本が生んだ世界のスクリーミング・マッド・ジョージと、映画ファンならビックリするはずだ。

撮影は短時間でてきぱきと進んでいったが、イメージ通りの映像を得るために、同じシーンの撮り直しも何度か行われていた。

完成したTVCFは来年1月ごろに放映される予定。また撮影風景などを収録したメイキングビデオもレンタルビデオ店で無料貸し出しの予定。これは本当に必見だぞ。

DATA 今やレオナルド・ディカプリオに迫る勢いの若手アクター。「依頼人」でデビューし、その演技力が絶賛されたが、広く知られるようになったのは「スリーパーズ」。ロバート・デ・ニーロ、ダスティン・ホフマンなど、そうそうたるメンバーに囲まれ、ブラッド・ピット扮するマイケルの少年時代を彼が演じたのは記憶に新しい。最新作「17」が現在公開中。日本でも女性ファンが急増中だ。

今回の撮影では、監督の話では、撮影中にいろいろなアイデアや意見を出すなど、積極的に撮影を楽しんでいたようだ。

題騒然の『バイオ2』TVCF撮影現場を直撃!!

とんでもないモノになりそうだ……」

監督 George.A.Romero ジョージ・A・ロメロ

ゾンビの生みの親であるホラー映画界の重鎮

DATA 1968年、ドライブインシアターで上映された「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」で一躍アメリカ中のホラー映画ファンの注目を集めることになる。その後、続編となる「ゾンビ」、「死霊のえじき」を発表。ゾンビ映画のみならず、ホラー映画の巨匠として知られている。最近は作品にあまり恵まれていなかったというロメロだが、今回の撮影に関しては「やっぱりゾンビは好きだし、今回の撮影はとても楽しかった」とごきげんな様子だった。

特殊効果 Screaming Mad George スクリーミング・マッド・ジョージ

世界を舞台に活躍する日本人SFXアーチスト

DATA 大阪生まれの日本人SFXアーティスト。主な作品は「エルム街の悪夢4」、「ポルターガイスト2」、「アリーナ」など。クリーチャーの制作やビジュアルエフェクトをメインに特殊メイクの分野では世界的に活躍しているが、「強殖装甲ガイバー」では自らも監督をつとめた。「ゾンビは実は今回が初めてで、注文のあった「死霊のえじき」の質を維持しつつ、自分らしさを出そうとしました」とのこと。

共演 ZOMBIES ゾンビたち

DATA ゾンビにも主役級3人がいて、写真はそのうちの2人。メーキャップには最長2時間くらいかかる。

担当プロデューサー強気のコメント
「これで200万本売ります!!」

今回のプロジェクトを実現させた「バイオ2」のCF担当の稲船敬二氏は、「この作品はホラーのゲームではナンバー1の作品という自信があるので、CFもハリウッドでそれも一流のスタッフを使って作ることにしました。監督はゾンビ映画の元祖、主演は意外と多い「バイオ」の女性ファンにアピールするために選びました。発売予定の1月には、使える限りの媒体を通じて流して、目標の200万本をクリアしたいですね」と語った。

爽快感あふれる多彩な

一撃必殺技

相手を一撃で倒すことが可能な、文字どおり必殺の技。それが「ギルティギア」の一撃必殺技だ。この技を決めた場合、相手は試合の続行が不可能になる(死んでしまう?)ため、たとえそれが1ラウンド目であったとしても、勝負が決してしまうのだ。もちろん、それだけの破壊力を秘めた技だけに、決めるのは難しいし、技をかけられた側には回避する手段もある。ただこの技の存在により、他の格闘ACTとは比べものにならないほどの緊張感が味わえることは間違いない。

▲技のエフェクトはとにかくハデ。爽快感に、存分に浸れるのだ。決まりにくい技ではあるけど、やっぱり狙いたくなっちゃうぞ。

▽まずは殺界発生技を繰り出す。リーチが短く出も遅いので、当てにくいのだが一応ガード不能技だ。

△▷この技がヒットすると、画面が一瞬赤くなる。ここで一定のコマンドを入力すれば、一撃必殺技が出せるのだ!

ド派手な一撃必殺技!

お待たせしました! 期待の格闘ACT『ギルティギア』の気になるゲームシステムをついに公開!

一撃で相手を倒すことができる必殺技という、前代未聞のゲームシステムを採用した格闘ACT『ギルティギア』。これまではそれらのシステムが存在するという情報だけが先行していたが、ここに晴れてその内容が明らかになった! 今回は、その一撃必殺技を含めた独自のゲームシステムを紹介していくぞ。

ギルティギア

システムで展開される大迫力バトル!!

ダストアタック

特殊なエフェクトとともに、相手を大きく空中へ吹き飛ばすダストアタック。この技をヒットさせた後、✚キーを上に入れると、吹き飛ばした相手を追って大ジャンプをすることが可能だ。ダストアタックを決められた相手は、地面に落ちてくるまでの長い間ガードができないため、空中で連続技を叩き込めるぞ。この連携は見た目の華麗さもさることながら、与えるダメージもかなりのもの。うまく使えば、より有利に戦いを進めることができるのだ。

華麗な空中連続技を決めろ!!

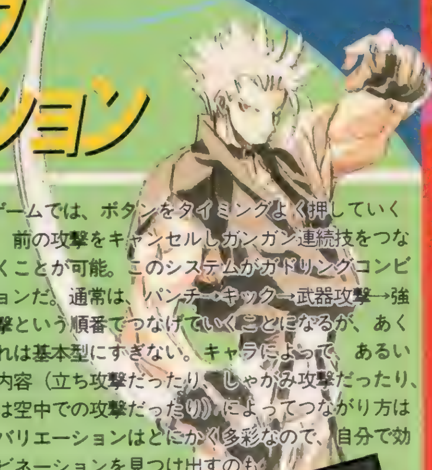
ダッシュ&ジャンプ

このゲームでは、地上だけでなく空中でも前後にダッシュが可能。当然この状態から出した攻撃は、しゃがんでガードすることはできないので、戦略に組み込めば攻撃に幅を持たせられる。また、2段ジャンプ、ハイジャンプなども可能で、バトルフィールドを最大限に利用した多角的な攻撃が可能となっているぞ。また、中にはジャンプ中に必殺技を出せるキャラもいるので、そういう場合、2段ジャンプを利用した空中制御がより重要性を増すといえるだろう。

▲ジャンプ中のダッシュで、攻防がますます熱くなる！

◀空中で必殺技を出せるキャラは、攻撃の種類も豊富だ。

ガドリングコンビネーション



このゲームでは、ボタンをタイミングよく押していくことで、前の攻撃をキャンセルしガンガン連続技をつなげていくことが可能。このシステムがガドリングコンビネーションだ。通常は、パンチ→キック→武器攻撃→強武器攻撃という順番でつなげていくことになるが、あくまでこれは基本型にすぎない。キャラによって、あるいは技の内容（立ち攻撃だったり、しゃがみ攻撃だったり、あるいは空中での攻撃だったり）によってつながり方はさまざまだ。バリエーションはとにかく多彩なので、自分で効果の高いコンビネーションを見つけ出すのも非常に楽しい作業だぞ。

▲▶ガドリングコンビネーションでガンガンつなげ、最後を必殺技でシメる！なんてこともバッチリ可能。攻撃の組み立ては、実に多彩なのだ。

多彩なシステムで熱い戦いが楽しめる「ギルティギア」。今回は、これらのシステムを徹底紹介するぞ。「ギルティギア」の戦いは、基本的にスピード感&爽快感がウリ。そんな中で、特にポイントとなるのが一撃必殺技。爽快感という意味では、これを上回るものはそう考えられないだろう。また、他にも攻撃することを楽しませるシステムが盛りだくさん。これらのシステムにより、このゲームでは"待ち"より"攻め"のプレイを心がけた方が、強くなれるのだ。

◀ガンガン攻めることによる勝ちもよし。それも、システムがしっかりしていればこそなのだ！

ギルティギア

未定 対戦ACT	▶¥5,800 ▶アークシステムワークス ▶対応周辺機器未定

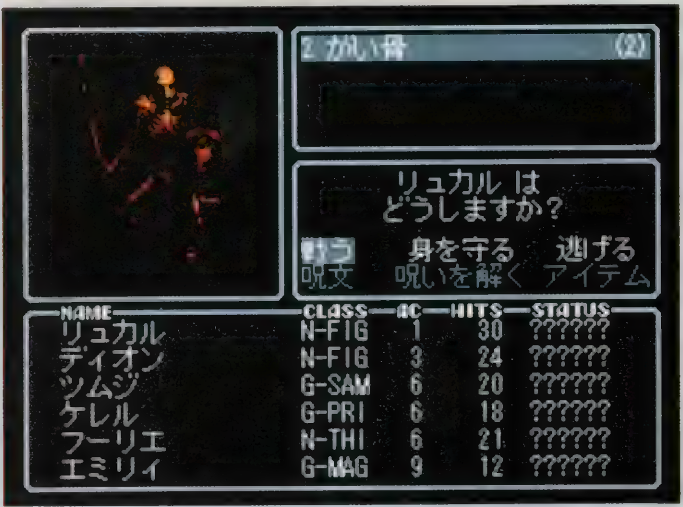
©ARC SYSTEM WORKS,LTD

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

ゲーム史上に永遠に輝き続けるRPGの元祖タイトル!! リニューアルされた、その魅力に迫る!!

ウィザードリィ
リルガミンサーガ

未定 RPG	▶価格未定 ▶ソリトンソフトウェア ▶MC（3ブロック）



すべてのRPGは、ここから始まった。

そもそも『ウィザードリィ』とはなんぞや？　その歴史は、はるかにＲＰＧというジャンルの創成期にまでさかのぼることができる。当時アメリカでは、ボードＳＬＧからテーブルトークＲＰＧという新しいタイプのゲームが登場していた。そして、これまた当時話題になっていた個人用コンピュータ＝パソコンに、テーブルトークＲＰＧでゲームマスターが行う数値の管理などをやらせてみたらどうだろう？　と思いついた人物がいた。そうして生まれたのが、世界初の３Ｄダンジョンタイプ RPG『ウィザードリィ』なのだ。

『ウィザードリィ』は、線だけで構成された地下迷宮や記号化された敵モンスター、数値しか表示されない主人公たちと、昨今のＲＰＧを見慣れた目には物足りないように見えるがさにあらず。主人公たちの物語を自分で想像して作り上げるという、ＲＰＧ本来の楽しみ方ができることが圧倒的な支持を集め、パソコン版ではすでに７作がリリース（最新版『Ⅶ』はＰＳにも移植されている）、第８弾も制作中という人気作なのだ。初期の３作が１本にまとまったこの「リルガミンサーガ」で、元祖の魅力を存分に味わって欲しい！

RPGの元祖として歴史に名を残し、いまだに根強いファンを持つ『ウィザードリィ』が、新たにPSに移植される。しかも、PS版として登場するのは第１作から第３作までを１本に凝縮、リニューアルしたものなのだ！　ではさっそく、『ウィザードリィ』がどのように生まれ変わるのかをお伝えするとしよう！

Wizardry
LLYLGAMYN SAGA

ウィザードリィ リルガミンサーガ

LLYLGAMYN SAGA

～リルガミン三部作～

『ウィザードリィ』シリーズにおける“リルガミン三部作”とは？

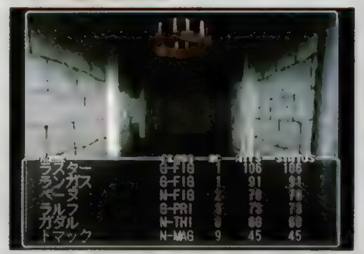
“リルガミン”とは、『ウィザードリィ』の世界に存在する城塞都市で、第２作、第３作の舞台となった場所。第１作が実質的に第２作の布石だったこと、第４作からは主人公が変わったことから、初期の３作をその舞台である都市にちなんで“リルガミン三部作”と呼んでいるのだ。第２作は第１作のキャラがコンバートできる、第３作のキャラは前作までのキャラの子孫で始められるなど、システム面でも共通点があるのも特徴のひとつだ。

©1981-1998 by Andrew Greenberg,Inc. and Sir-tech Software,Inc. All logos,printed graphic designs and printed materials
©1981-1998 by Sir-tech Software,Inc. All rights reserved.

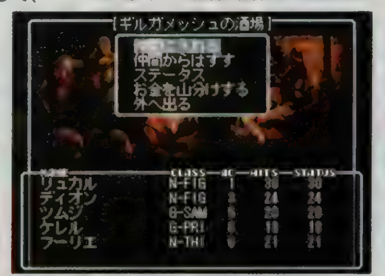
『ウィザードリィ』の基礎知識とPS版の改良点とは？

「ウィザードリィ」では、プレイヤーはまずキャラクターを作成して、６人からなるパーティを組む必要がある。このパーティが、試練に挑むキミの冒険者となるわけだ。準備ができたら迷宮に入ろう。迷宮はいわゆる３Ｄダンジョンで、隠し扉や落とし穴はもちろん、一歩先も見えないダークゾーンや一瞬で別の場所に飛ばされるテレポーターなどの危険な仕掛けに満ちているのだ。さらに危険なのが、迷宮内で遭遇するモンスター。毒やマヒ、一撃で死に至るクリティカルヒットなどの特殊能力を持つ強敵たちだ。また、迷宮に潜むさまざまな謎も忘れてはならないぞ。そして、シナリオをクリアしても『ウィザードリィ』は終わらない。キャラを極限まで育てたり、まだ見ぬアイテムを探したりと、プレイヤーが物語に決着をつけるまで遊び続けることができるのだ。

基本は3Dダンジョン RPGです。



▲元祖なだけに、システムそのものは実にオーソドックス。すぐに冒険の世界に入り込めるだろう。



▲街には、仲間を集める酒場や装備を売る商店、レベルアップのための宿屋などの施設がそろっている。

この画面から… 第１作から第３作までのシナリオをそれぞれ選択する。ＰＳ版で新たに加わった"モンスター博物館"と"アイテム博物館"の入り口もあるぞ。

そして、注目のPS版は…？

よりプレイしやすく、より美しく!!

ＰＳ版は、コマンドなどの項目にヘルプを追加、初心者向けのオートマッピング機能など、プレイのしやすさに重点を置いているのが特徴だ。また、ＦＣ版やＳＦＣ版のモンスターの原画を手がけ、『ウィザードリィ』フリークとしても知られる末弥純氏のイラストを多数収録、ダンジョンの壁も昔ながらの線画とテクスチャーが選択できるなど、ビジュアル面も充実。さらに、迷宮で遭遇したモンスターや入手したアイテムの情報、ビジュアルが閲覧できる"モンスター博物館"と"アイテム博物館"という、やり込む意欲を増強させてくれる要素が追加されているのだ。これらの新要素については、情報が入りしだい紹介してゆくぞ！

リルガミン三部作の物語

シナリオ#1 狂王の試練場 Providing Grounds of the Mad Overload

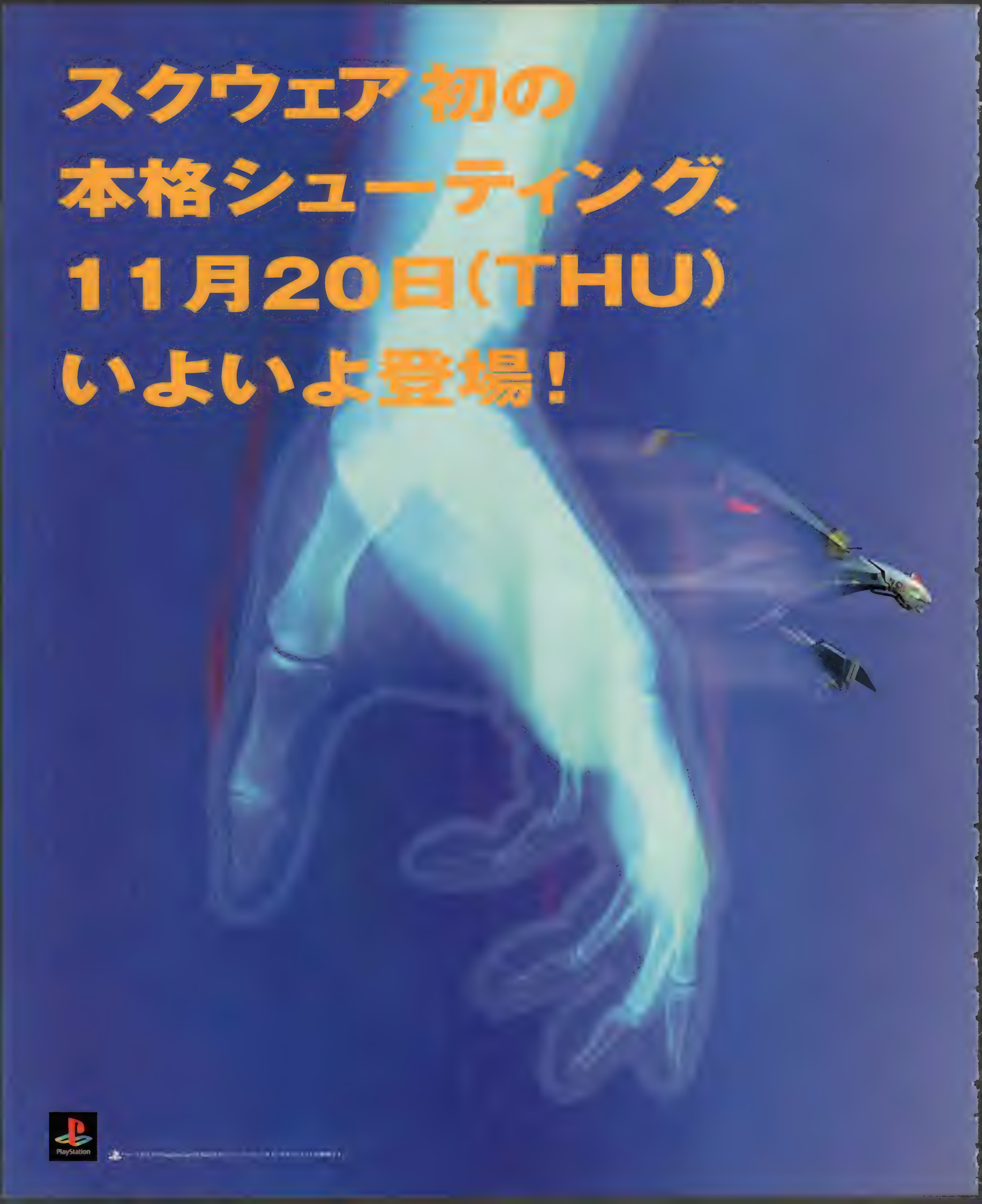
「魔術師ワードナを倒し、奴に盗まれた魔除けを奪還した者には、５万ＧＰの報償と近衛騎士団の地位を与える!!」狂える王トレボーが出したおふれを聞き、それぞれの目的を胸に冒険者が集う。ワードナの魔除け（Amulet of Werdna）を手に入れて栄光をつかむか、夢破れて灰と消えるか。答えは迷宮だけが知っている。

シナリオ#2 ダイヤモンドの騎士 Knights of Diamonds

「トレボーの試練を乗り越えた強者たちよ、諸君らの力が必要だ！」城塞都市リルガミンにかけられた恐るべき呪い。だが、それを解く唯一の希望・ニルダの杖（Staff of Gnilda）は、危険な地下迷宮の奥底にあった。そして、"ダイヤモンドの騎士"の伝説の秘密とは。伝説と一体になった時、最後の扉が開かれる。

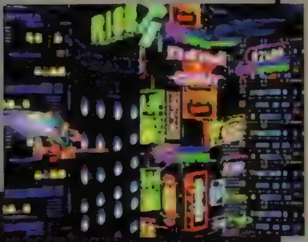
シナリオ#3 リルガミンの遺産 Legacy of Llylgamyn

「大いなる災厄を防げるのはかつてリルガミンを救った勇者の子孫、そう、貴方たちだけなのです！」怪物の巣喰う塔の最上階、神龍ル・ケブレスの守る大地の宝珠（Orb of Earthin）がなければ、この街は闇に包まれる。善と悪、競うように塔を登る２つの心。だが、謎の鍵を秘めるのは彼らの後ろにあるもう１つの心。


スクウェア初の
本格シューティング、
11月20日(THU)
いよいよ登場!
PlayStation

EINHÄNDER
アインハンダー™
アインハンダー、「独腕の者」の意。
機体から伸びた一本のマニピュレーター。
すなわち「腕」によって敵のガンポッド(武器)をもぎとり、
自分のものにしてしまう戦闘機の俗称である。
その任務は、補給不可能な敵地で敵の武器弾薬を奪いながら、
少しでも長く戦闘・偵察行動を継続すること。
従って生き残るには、戦い続けるしかない。
SHOOTING
5,800YEN WITH OUT TAX
SQUARESOFT

1997年、スクウェアがもう一度、シューティングを熱くする!



スクウェアだから魅せる！光と陰の芸術。

闇夜を照らすサーチライト、ビル街に林立するネオンサイン、機体の排気口から噴き出す炎、光の尾を引きながら飛び交う銃弾…従来のシューティングゲームとは一線を画した、光と陰が織り成す映像世界が広がる。

スクウェアだから個性的！ボスキャラデザイン。

グライフ：新鋭装甲戦闘機。
高速形態から戦闘形態に変形する。
ドラッヘ：超重歩行戦車。
移動形態と火砲形態に変形する。
ガルネーレ：高速戦闘艇。
ハサミと尻尾のコンテナの動きに注意。
グスタフ：特殊工作用戦車。
掘削形態と作業形態に変形する。
ゲッコー：無人四脚装甲車。
壁面を自在に走行する。
シュピンネ：戦闘機関車。
並はずれた火力と重装甲だ。

スクウェアだから緻密！近未来の世界観。

シューティングだからといって、いや、シューティングだからこそ、どっぷりのめり込める世界観がほしい。2245年の地球を舞台に、華麗なグラフィック、驚きのストーリーが、プレイヤーを待っている。

11.20(THU) IN STORE

5,800YEN/WITHOUT TAX

WASP
スクウェアだから頭脳戦も！
ガン・スナッチャー。
敵の装甲を破壊し、自機の「アーム」でガンポッド(武器)を奪い取る。手に入れたガンポッドを取り替えながら戦う。この「ガン・スナッチャー」こそが、アインハンダー最大の注目システムだ。ガンポッドの種類はさまざま。しかも最初に選べる3種の機体によって、装備したりストックできる数も異なってくる。つまり、単に反射神経の勝負に留らず、奥深い戦略性をたのしめるのだ。
BLADE
CANNON
VULCAN
RIOT
SPREADER
GRENADE
HEDGE HOG
スクウェアだから挑戦！
ノンブレイク・シューティング。
データアクセスの停止なし。ステージ間のブレイクなし。いったんアインハンダーの世界に入ったら、時は止らない。プレイヤーを世界観から引き離す一切の「ブレイク」をなくし、感情移入しやすいゲーム環境にこだわった仕様だ。
スクウェアだからできた！
2Dと3Dの融合。
グラフィックは、とことんリアル感を追求した3D。敵の出現や、自機の移動するスクロール方向の変更などが極めてスムーズに描かれる。しかしシステムは、爽快なシュートに専念できる2D横スクロール。2D、3D、それぞれの長所が高次元で融合する！
Height (meters) : 6.7
Maximum Speed (km/h) : 3,880
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ http://www.square.co.jp
株式会社スクウェア
SQUARESOFT

ミトコンドリア。
人の細胞内に在りながら
独自の遺伝子を持つその生命体は
突然、闘争本能をむきだした。
すべてを取り込み
我がものとするために。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©スクウェア 原作／瀬名秀明（角川ホラー文庫刊） キャラクターデザイン／野村哲也

SQUARE USA PRESENTS
THE CINEMATIC RPG
for SONY PLAYSTATION
[parasite eve]
パラサイト・イヴ
TM
AYA BREA, DANIEL "BO" DOLLIS, KUNIHIKO MAEDA in "parasite EVE"
PRODUCED BY HIRONOBU SAKAGUCHI DIRECTED BY STEVE GRAY / TAKASHI TOKITA
BASED ON THE NOVEL "parasite EVE" BY HIDEAKI SENA (KADOKAWA HORROR BUNKO)
SCREENPLAY AND GAME DESIGNED BY TAKASHI TOKITA BATTLE DESIGNED BY YOSHIHIKO MAEKAWA
CHARACTER DESIGNED BY TETSUYA NOMURA MAIN PROGRAM BY HIROSHI KAWAI
CG SUPERVISED BY PETER WARNER, CALEB OWENS,
JENNIFER PEARCE, LISA FOSTER, BRUCE JURGENS, CALEB WEISSBERG
MUSIC COMPOSED BY YOKO SHIMOMURA
COMING THIS WINTER

同じダンジョンには、
二度と出会えない。

入るたびにダンジョンが、変化する。同じところに入ったつもりでも、
マップが違う。手に入るアイテムが違う。待ちうける仕掛けも、まったく違う。
それが「チョコボの不思議なダンジョン」。遊んでも遊んでも、新しい冒険に出会える。
何度やっても飽きないから、覚悟してほしい。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ファイナルファンタジーの新しい冒険。

中村光一監修／探険型RPG 1997年冬発売！

キャラクターデザインサポート／バンプレスト

株式会社 スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー　©スクウェア　SQUARESOFT

PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
飛翔編「うらぎりの戦場」
価格未定 CD-ROM複数枚組
近日発売予定
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
完結編「そして、明日へ」
価格未定 CD-ROM複数枚組
近々日発売予定
覚醒編「ガイナー転生」
12月下旬発売予定
CD-ROM2枚組 価格5,800円(税抜)
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL 03-5423-3283
ビングはJAMMAの会員です。ビングはCESAの会員です
■アニメーター・グラフィックデザイナー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
●音楽CD発売決定 ●小説化(前・後編)決定
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

気になる冬のGがバッチリわかる！
この情報量はあなどりがたい……でしょ？
ココはひとつ秘密を求めて
ページをめくってみるのがステキ！

電撃だけの G SCOOP!

悠久幻想曲2
精霊召喚
ずっといっしょ
東京23区制服WARS
NOëL ～La neige～
子育てクイズ マイエンジェル
闘姫伝承
青山ラブストーリーズ
アザーライフ アザードリームス
バックガイナー
大運動会
ひざの上の同居人
みつめてナイト
どきどきシャッターチャンス☆
トゥルー・ラブストーリーR
パワードール2
ウィザーズハーモニー2
ときめきメモリアル

イラスト／伊藤真志

前作からの登場となる

新キャラの登場で、ますます期待の高まる育成SLG『悠久幻想曲2（仮）』。今回はついに揃った仲間になる10人を一挙に大紹介！　メインキャラへと昇格した5人の新イラストも公開していくぞ。また新しい読者コーナーもスタートしたので、最後まで見逃さないでね。

トリーシャ・フォスター
Trisha Foster

明るく元気で、流行や噂話にはとっても敏感な女の子。でも、ただのミーハー娘ではなく、家事全般を１人でこなしているしっかり者でもある。旧イラストと比べると、新イラストはその元気の良さがますます強調された感じになっているよね。

旧イラスト

おてんば度がグ～ンとアップ!!

ローラ・ニューフィールド
Laura Newfield

100年もの間、仮死状態のまま眠り続けていた少女。お嬢様育ちらしく、性格はちょっぴりワガママ。また色恋沙汰に敏感で、燃えるような恋をしたいと思っている。新イラストでもチャームポイントは、やっぱりリボンかな？

旧イラスト

さらに甘えん坊さんになったみたい！

仲間になる10キャラを

悠久幻

5人のコスチュームが新しくなった!!

イヴ・ギャラガー
Eve Gallagher

バッチリ着飾って魅力をアピール!

図書館で司書のアルバイトをしているマジメな女性。図書館の膨大なデータを1人で管理している。新イラストでは、表情が少し柔らかくなったような気がするよね。

旧イラスト

橘 由羅
Yura Tachibana

とがった耳とフサフサのシッポが特徴のライシアン族の女性。お酒が大好きで、お風呂につかってお酒を飲むのが日課らしい。ちょっと大人っぽくなった感じの新イラストも魅力的だね!

旧イラスト

ちょっと大人っぽく、そして大胆にチェンジ

ますますりりしくワイルドに変身!

アルベルト・コーレイン
Albelt Corraine

「化粧」というちょっと困った趣味を持つ自警団の隊員。正義感が強く負けず嫌い。なんだかベテランの隊員になった感じの新イラストだけど、中身は成長したのかな?

旧イラスト

一挙に大公開!! 想曲2(仮)

悠久幻想曲2(仮)

98年春(予)	▶価格未定 ▶メディアワークス
育成SLG	▶MC(ブロック数未定)

©1997 Starlight Marry/Media Works Inc. イラスト/moo

新キャラ5人も再度チェックだ

仲間にできるメインキャラ10人のうち５人は、前作に登場しなかった新キャラたち。ここでその新キャラ５人全員を再度紹介しておこう。しっかりチェックしておいてね。

ヴァネッサ・ウォーレン
Vanessa Worren

任務を手際よく遂行するキャリアウーマン

最近エンフィールドへ赴任してきたばかりの政府の役人。性格はとても真面目。勝ち気で正義感が強い反面、少々融通の利かないところもあるようだ。

ディアーナ・レイニー
Diana Rainey

医者を志して修行中の女の子

トーヤ医師のもとに押し掛け、勝手に弟子を名乗っている女の子。魔法医術は邪道と言い切るが、血を見ると気絶してしまうらしい。

ルー・シモンズ
Lou Simons

努力や根性といったことには無縁の天才青年

ほかの人が難しいと思うような難題も軽くこなしてしまう天才青年。努力や根性といったことには、まったく無縁。ただ占いや迷信をとても気にし、縁起が悪いと思われることには手を出さない。

セリーヌ・ホワイトスノウ
Celine Whitesnow

教会で働くホノボノ保母さん

「世の中に悪人はいない」と本気で信じている心優しい女性。かなりの方向音痴で教会から出歩くことは少なく、そのためちょっと世間知らず。

リオ・バクスター
Rio Baxxter

将来が約束されている資産家の跡取り息子

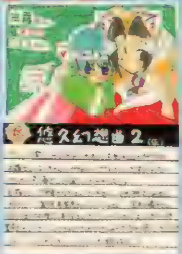
とある資産家の跡取り息子で、非常に幼い感じの少年。性格は内気で感情を表に出すことが少ない。その上、人見知りも激しくて、あまり人と接しようとしない。街へ出ることもほとんどないようで、たいていは自分の部屋に閉じこもっている。

第1回 悠久のひろば

いよいよ今回から新しい読者コーナーがスタートだ。ここではイラストハガキはもちろん『悠久2（仮）』関連の極秘情報も紹介していくのでお楽しみに！

イラストのお部屋

みんなから届いたイラストハガキは、この「イラストのお部屋」で掲載するぞ 素敵なイラストを待ってるよん。

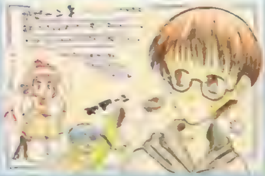


◀東京都　明星飛鳥さん：この次は新キャラにもチャレンジしてみてね。

◀北海道　エルラさん：「2」では頻繁に、こ～んなシーンが見られるかも。

◀東京都　水無月英介さん：新キャラの中では誰がお気に入り？

▶大阪府　吉田卓哉さん：ディアーナの魅力が表現されていてグー。



◀兵庫県　タカサキさん：カッセル、トラヴィスも育成不可でした。残念！

◀静岡県　榊蒼十郎さん：エンディングのバージョン違いって感じで素敵。「2」での活躍が楽しみだね。

▲愛知県　桜井南さん：キャストは一体どうなるんだろうね。超楽しみ！

▲兵庫県　しおん智理さん：トーヤ先生がグー。

▲東京都 相沢霜やさん：貴重な意見をありがとう。

◀北海道　マヨネーズギャルさん：担当する声優さんは誰かな？

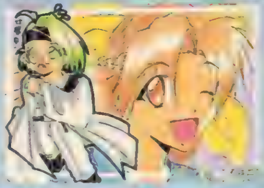
▲埼玉県　宮迫さん：受験勉強のほうも、しっかりがんばってね。

▼北海道　瞬さん：次回は新コスチュームのイラストにも挑戦してみてね。

◀兵庫県　流々煙さん：今後も応援よろしくね。

▼神奈川県　想あたみさん：微妙なボカシがステキ！

◀東京都　マンダムZさん：たぶんシェリルは登場しないと思うけど……。

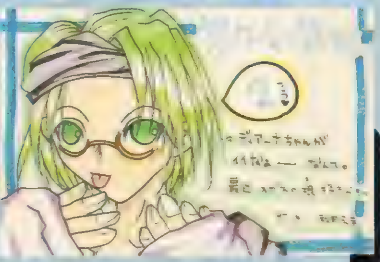


◀愛知県　八王子三朝さん：今後ともよろしくね。

◀東京都　相模雪絵さん：初投稿さん大歓迎！　これからも応援よろしくね。

◀東京都　横江知子さん：新コスチュームも、とってもイイ感じなのだ。

◀千葉県　觀羅淳さん：成長すると槍を使った必殺技も覚えてくれそう。



▲神奈川県　秋月えまさん：人気キャラクターコンテストをするときは、ぜひ参加してね。

はたして注目のキャストは…

◀石川県　よいどれゲーマーさん：続編を期待！

「○○はあの声優さんに演じてもらいたい！」という希望キャスト募集に、たくさんのご意見ありがとう。その中の一部を紹介するぞ。まずトリーシャは今井由香さん、玉川紗己子さん。ローラは白鳥由里さん、永島由子さん。由羅は冬馬由美さん、三石琴乃さん。イブは勝生真沙子さん、天野由梨さん。ディアーナは渕崎ゆり子さん、山崎和佳奈さんを希望する人が多かった。さ～て一体どうなるのか？　期待しててね。

おハガキ募集中！

「悠久幻想曲2（仮）」の登場キャラを描いた素敵なイラストハガキほか、記事に関する意見や希望があったら下のあて先まで送ってね。それから自主制作のグッズなども受付中なので、そちらのほうもよろしく！

あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃PS編集部　「悠久のひろば」係まで！

【電撃屋オープン】 メディアワークス創立5周年を記念して、期間限定（11/1～11/30）ショップ「電撃屋」がお茶の水にオープン！　『悠久幻想曲』のグッズもたくさんあるので、興味のある人はぜひ来てね。詳しいことはＰ125を見よう。

電撃だけの G SCOOP!

電撃 SUPER G SELECTION

精霊召喚 プリンセス オブ ダークネス

精霊とともに戦う期待のS・RPG!!

精霊使いの主人公が辿った「闇の一族」討伐の旅を、独特のシステムと華麗なビジュアルで綴ったS・RPGが登場。イベントなどの会話シーンではキャラのビジュアルがフルサイズで表示されるなど、恋愛SLG的な手法をふんだんに取り入れてあるのが大きな特徴だ。第一報となる今回は、基本となるゲームシステムと登場キャラのプロフィールを紹介！

フィット

(主人公)

正義感あふれる精霊使い

幼い頃から父に剣術を鍛え込まれた明朗な少年。剣の腕は確かで、魔法の素質も持つ。おおらかであまり物事には動じないが、人と接するのはちょっと苦手。

レナ

元気一杯お転婆娘

主人公の双子の妹、生まれてから間もなく魔族にさらわれてしまう。肉体を魔族に乗っ取られても、強い精神力で抵抗し続けていた。本来は明るく明朗な少女。

気になるゲームシステムは?

ゲームは、ストーリーに沿って戦闘マップをクリアしていくオーソドックスなタイプのS・RPGだ。戦闘マップでは、敵味方問わず速いもの順に行動可能になったキャラから行動していくという、戦闘システムを導入。操作は簡単ながらも、奥深い戦術を楽しむことができる。また、精霊たちはマスター（フィットまたはレナ）から一定以上距離が離れると勝手に行動を始める「アクティブ状態」になる。このとき精霊たちは、それぞれ個性に合わせた行動を取ってくれるので、彼女たちの使い方が戦闘における大きなポイントとなってくるぞ。

▲マップ間のキャンプシーン。アイテムなどの装備はここで行う。

▲戦闘マップは非ターン制。素早いほど順番が速く回ってくる。
◀戦闘シーンは、攻撃に合わせて様々なアニメーションが見られる。

精霊召喚 ～プリンセス・オブ・ダークネス～	
2月(予) S・RPG	▶¥5,800 ▶翔泳社 ▶MC（ブロック数未定）

©1997-1998 Shoeisha Co.,Ltd.

フィットと契約する5人の精霊たち

フィットとともに戦うことになる5人の精霊たちを紹介。それぞれに得意とする攻撃があるので、しっかり把握しておきたい。また、どんな性格であるかを知っておくことも大切だぞ。

火 シュラ（シュラ＝フレム＝フィスト）

口は悪いがお人好し

荒っぽいが気のいい精霊。マームとは性質上よくケンカしているが、実は結構仲がいい。力があるので接近戦に強く、肉弾戦が得意。

光 プリム（プリム＝ラング＝ライトニング）

お姉さまはみんなのまとめ役

温厚で優しい5人のまとめ役。主人公を幼い頃からずっと見守り続けてきた精霊。光系の魔法に長け、補助の呪文を得意とする。

風 シルク（シルク＝ウィン＝シール）

人見知りっ子でも芯は強いぞ！

内向的な精霊だが芯は強い。人間に不信感を抱いており、妖精たちとひっそりと暮らしている。長距離戦闘が得意で弓の使い手。

水 マーム（マーム＝シーズ＝スィン）

おしゃれなお転婆娘

おしゃれで丁寧な言葉使いだが、かなりのお転婆。召喚魔法を得意とし、ムチ系の武器を使用。また、5人中で唯一回復魔法を使える。

地 ガイア（ガイア＝ドルド＝ランダース）

冷静沈着で力持ち♥

最年長であるためか、冷静で落ち着いた性格。しかし結構ドジな所もある。力が強く、剣・斧系での近距離攻撃を得意とする。

誰にもナイショの同居生活 ドッキドキの恋愛育成SLG登場!!

ひょんなことから始まった、見知らぬ女の子との同居生活。でも主人公は高校生、これがバレるとちょっとマズい。誰にも気づかれることなく、1年無事に過ごすことができるかな!? 奇想天外なストーリーと独自のシステムで贈る恋愛育成SLG、登場!!

With Me Everytime…
ずっといっしょ

2月(予)	▶¥5,800 ▶東芝EMI
恋愛SLG	▶MC(ブロック数未定)/マウス

With Me Everytime…
ずっといっしょ

 ©1998 TOSHIBA EMI

ヒロインとなる3人の女の子はそれぞれ魅力的！誰との同居生活をご希望？

このゲームの同居候補（？）の女の子は3人。このうち1人と同居することになるのだ。ただ、ゲーム期間の1年間、この同居生活は誰にも気づかれてはいけない。同居人という身近な間柄ながら、親しく生活するのは難しそう……。しかも、彼女たち以外にも登場人物はもちろん存在する。仲良くなれば、家に遊びに来るかもしれない。さて、どうする!?

ふとした瞬間から始まった、ハタ迷惑？な同居生活…

小ぶりな雑居ビルの屋上に建てられたプレハブのロフト。新たな新居に足を踏み入れた主人公は、黄色い悲鳴に出迎えられる。そこでは女の子が着替えの真っ最中だった！ 彼女は今日からここで暮らすという。こうして、奇妙な同居生活が始まる……。

◀1年間、図らずも同居することになった女の子。平和な日常に波乱の予感……。

主人公と同学年。気さくで活発なスポーツウーマン。裏表の無い性格だが、

並木智香

感情の起伏が激しい。豪快でおおざっぱな面があり、おしゃれには疎い。

主人公の1つ年下。内気で泣き虫。基本的に頑張り屋で素直だが、ちょっ

石塚美樹

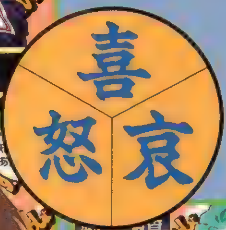
とドジな面も。そのキャラクター性から、全校のマスコット的存在。

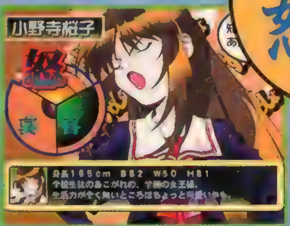
主人公の1つ年上。耳年増で大人ぶっていて派手好きで身勝手だが、

小野寺桜子

校内では人気ナンバー1。炊事洗濯などの家事全般はまったくダメ。

複雑な女心を描き出す、トライエモーションシステム！





相手を怒らせてしまっても、フォローをすれば関係は元どおり。従来のゲームでは、おおむねこんな感じで女の子の感情が処理されていたけど、これってちょっと変。このゲームでは、トライエモーションシステムという独特のシステムを採用し、女の子に喜怒哀の3種類のパラメータを持たせている。例えば前の話を例に出すと、一度怒らせてからフォローすると、怒りのレベルはそのままで喜びのレベルが上がったりするわけ。よりリアルな付き合いが楽しめるぞ。

▼会話内容によって女の子の感情は刻々と変化するのだ。

ポイントは日頃の態度のつみ重ね！

電撃だけの G SCOOP!

魅力的なキャラクター

お嬢様、不良っぽい女の子、コギャル、ロリなどなど、木村貴宏氏がデザインした女子高生たちがカードバトルで戦うAVG、それが「東京23区制服WARS」だ！ 今回は、メインとなる10人の女子高生の中の5人を紹介しよう。また、物語は主人公の元に幼なじみである結城亜美からの手紙が届くところから始まる。その手紙にはたった一言「お願い、涼子を助けて…」と書かれていた。幼なじみの来崎涼子に対し淡い恋心を抱いていた主人公は、「制服ウォーズ」の残り火がくすぶる東京へと向かった。新たな戦いが自分を待っているとも知らずに。

逆境にもめげないタフな女の子

人一倍正義感の強いお嬢様

結城亜美

主人公の幼なじみの、[illegible]で自由を愛する女の子。[illegible]である父が経営に失敗し、一時期は学校を辞めて生活費を稼いでいた。

来崎涼子

RYOUKO KIZAKI

主人公の幼なじみで、正義感の強いお嬢様。世界的に有名な音楽家の両親を、演奏旅行中の飛行機事故でなくしている。

女子高生たちの熱き戦いを描いたカードバトルAVG!

東京23区制服WARS

木村貴宏氏がデザインを手がけた魅力的なキャラクターが大活躍するAVGが登場！ 今回はキャラクター紹介をメインに、ゲームシステムやストーリーにも迫ってみるのだ!!

東京23区 制服WARS	
1月(予) AVG	▶価格未定 ▶マップジャパン
	▶対応周辺機器未定

真行寺霞
KASUMI SINGYOUJI

渋谷でチーマーのリーダーをしている。昔、読んだマンガ本のスケ番にあこがれ、いつもスケ番ルックを心掛けている。

藤堂麗羅

大病院を経営する父を持つ。華道や茶道、日舞など免許皆伝の腕前で、性格は快活にして冷静。将来の夢は外科医になること。

神無月小夜

ミッション系のお嬢様学校に通っている。その外見はコギャル風な女の子。学校内では、一応はお嬢様ぶって生活している。

●制服ウォーズとは？

ゲームの舞台となるのは、ほんの少しだけ未来の東京。この頃、女子高生の着ている制服には不思議な力が宿っていた。その力を武器として、女子高生たちはさまざまな分野で大活躍。それに慌てた大人たちは女子高生の制服を禁止する法律を可決するのだった。しかし、その横暴に怒りを覚えた女子高生たちは、朱崎竜治をリーダーに武装蜂起した。その結果として、一時は文部大臣の譲歩を取り付けるまでに。善戦した女子高生たち。しかし、内部抗争が起こり、リーダーである朱崎竜治は炎上する校舎に姿を消し、ついに戦いは終結した。これが「制服ウォーズ」と呼ばれる戦いだった。

主人公

●ゲームシステムはどうなる？

詳しいことはハッキリとしていないが、ゲームは大きく、アドベンチャーパートと戦闘パートの2つに分けられるようだ。アドベンチャーパートでは、謎の敵の情報集めや行方不明者の捜索などを行っていく。そのほかにも買い物や女の子とのデートなど、高校生としての日常生活が満喫できるイベントも、盛りだくさんの予定だ。戦闘パートは、カードバトルとなっていて、そのルールは3すくみ（例えば、じゃんけん）を応用したものとなるらしい。そして、敵との駆け引きや戦略性を楽しめるように、必殺技やアイテムなども用意されるようだぞ。

▲ボスとの対決では、立体性の高いビジュアルが表示される。

©MAP JAPAN CO.,LTD.

期待の注目作

NOëL ―La neige― の

neige－』の最新サンプルＲＯＭを入手。これにより、これまでわからなかったゲームシステムの詳細が、ついに見えてきた。そこで今回は初公開の画面を交えて、

明かしてみ

NOëL ―La neige―

ノエル～ラ・ネージュ

12月下旬(予) ETC	▶価格未定　▶パイオニアLDC
	▶MC(ブロック数未定)

©1997 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.　※画面写真は、すべて開発中のものです。

これが最新情報だ!!

12月には柚実・千紗都・涼に会える!!

3人の女子高生との、TV電話を使ったヴァーチャル・コミュニケーションが楽しめる本作。待望の発売日も12月下旬と発表され、いやが上にも期待が高まってきた。ゲーム本編と同様このクリスマスには、3人の女の子に会えるかも。そこで、発売日が待ちきれないファンのために、最新情報を公開しよう!!

最新のサンプルROMでわかった
NOëL~La neige~のゲームシステムを解説

「NOëL―La neige―」の舞台となるのは、西暦2014年の未来。この時代にはコンピュータ・ネットワークがごく当たり前に普及している。RTOS（リアルタイム・オペレーションシステム）と呼ばれるこのシステムでは、ネットワーク上のホームページを閲覧できるほか、一種のテレビ電話であるVP（ビジュアルホン）を使って、遠く離れた相手と双方向のリアルタイム映像を見ながら会話することが可能だ。

オープニングで描かれているように、プレイヤーである主人公は、スキー場で3人の女子高生と出会う。こうしてキミは、古都カマクラ市で暮らす彼女たちと、VPによるコミュニケーションを繰り広げることになる。

本作では、PSをこの情報端末に見立て、VPの向こうの女の子がキミに話しかけてくるスタイルになっているのだ。

▲モニターの向こうから、女の子が話しかけてくる！

OPENING

スキーバスに乗って、雪山へリゾートにやってきた柚実、千紗都、涼の3人。爽快な滑りを楽しむ彼女たちの前で、キミは豪快なコケっぷりを見せてしまう。それが、彼女たちとの出会いだったのだ……。

VOICE VPの会話で女の子と仲良くなろう!!

ゲームが開始されるとまず、キミの元に女の子がアクセスしてくる。そこで彼女たちのIDを入手したら、その後はキミから自由に相手の女の子にコールできるようになる。

VPではリアルタイム映像によって、相手の女の子が直接キミに話しかけてくる。それに対してキミは、会話ボールと呼ばれるデバイスを使って、相手に自分の意志を伝える。このVPでの会話を繰り返すことで、相手の女の子と少しずつ親密になることができるのだ。

時間に要注意!!

相手のIDを入手して、こちらから自由にコールできるようになったと言っても、24時間いつでも自由に会話できるわけではないのは、普通の電話と同じ。日付や時間によっては、相手が都合の悪いときもあるのだ。特に相手は、年頃の女の子。画面右上の時計の示す時間に注意しておかないと、非常識な時間ではコールに応じてくれない場合もあるぞ。

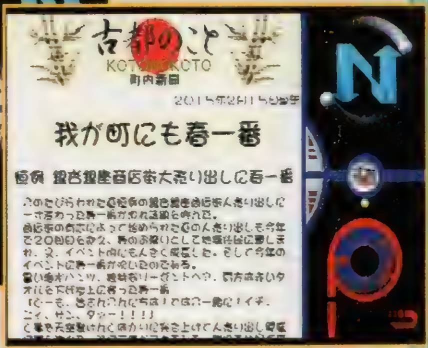
NETWORK 街の最新情報を、これでキャッチ!!

システム画面で〝NETWORK〟を選択すると、ネットワーク上で公開されているホームページを閲覧することができる。前作では知りたい情報をアイコンで指定して検索するという方法が取られていたが、本作では数種類あるホームページを選択して閲覧するという、オーソドックスなスタイルになっている。

閲覧可能なホームページには、3人の女の子が住んでいるカナガワ県やカマクラ市についての情報を紹介したもののほか、彼女たちが通う学校のホームページも存在している。

これらのホームページは、日付に応じて随時更新されているから、なるべくこまめにチェックする必要がありそうだ。

◀こちらは、カマクラ市の最新情報を掲載した〝デイリー・カマクラ〟。



▶なかには、柚実たちの暮らす町内の情報を伝えるホームページもあるのだ。

重要な情報は、会話ボールとして取り込める!?

ホームページに掲載された文章の中に、赤いワクで囲まれた単語が存在していることがある。この赤いワクにカーソルを合わせてクリックすると、会話ボールらしきモノが飛び出してきた。今回の『La neige』では、作品世界内のネットワークで閲覧可能な情報から、女の子との会話で触れることができる話題を得られるのかも?

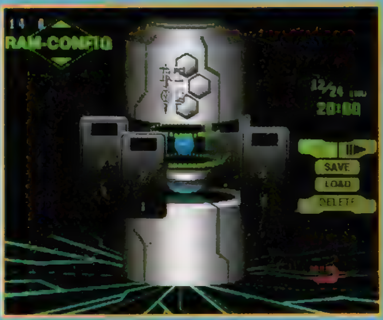
▶クリックすると、ホームページから会話ボールらしきものが。

CONFIG ゲームの機能を調整

システム画面で〝CONFIG〟を選択すると、ゲームのプレイに必要な各種の機能を、プレイヤーが自由に調整できる。ここで設定できる機能は、プレイヤーが自分の好みに応じて設定すれば良いものから、ゲームに重要な役割を果たすものまで多岐にわたっている。上手に活用すれば、快適なプレイが楽しめるのだ。

RAM データのセーブ&ロード

メモリーカードにデータを記録したり、記録したデータを読み込んだりできる。前作ではゲームを終了するときにセーブされ、次に立ち上げるときは先に終了した時点から自動的に開始されたが、本作ではどうやらプレイヤーが任意にセーブ・ロードすることが可能なようだ。



◀ひょっとして、1枚のメモリーカードにいくつもセーブできるのだろうか?

TIME 現在の時間を設定

ここでは、ゲーム中の現在時間を自由に進めることができる。女の子にＶＰをかける際には時間が重要なポイントになるだけに、非常に重要な機能だ。

KEY ボタン配置の設定

操作に使用するボタンを、自由に割り振ることが可能。本作では前作と違って会話ボールの選択の際に複数のボタンを使用するため、この機能も重要だ。

SE ボリューム設定

ゲーム中に出力される音声の、ボリュームを調整できる。音声による会話が大半を占めるゲームだけに、音量が小さいと重要なメッセージを聞き逃すかも!?

初日と2日目の

会話の流れを誌上リプレイ!!

ここでは最新のサンプルROMによる、実際のプレイを再現してみよう。これで、『La neige』での会話がどう展開するのか、実感できるはずだ!

REPLAY

12月23日 FIRSTDAY

冬山から水着の美女がアクセス!!

「私たちのこと、覚えてますか？」

「こんにちは。私、橘と申しますが。お元気そうで良かったぁ」

プレイを開始した瞬間いきなり登場したのは、水着姿の女の子。どうやらプールサイドみたいだけど、いったいどこだろう。とりあえず、"そこは？"という内容の会話ボールを彼女に送ってみよう。

「ここは、あなたの泊まっていたホテルのクアハウスですよ。あんなことにならなきゃ、水着姿の美女がじかに眺められたのに。私たちのこと、覚えてますか？」

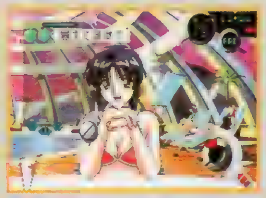
あんなことって、どんなこと？　だからここは、"覚えてる"という質問に対して、⊗ボタンを押して「ノー」と答えてみた。

「そうですか。しょうがないですよね。だって、あんなに派手に転んじゃったら、脳震盪(のうしんとう)とか起こしちゃいますもの」

どうやら自分は、スキーの最中に転んで、病院に運ばれてしまったらしいぞ!!

NOëL 1 SYSTEM CHECK

サムネイル機能で会話ボールの内容を確認!



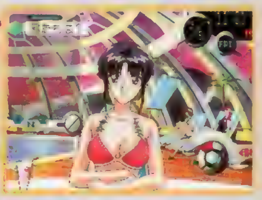
◀会話の流れに沿って、的確な話題を選ぼう。

前作では、会話の流れに応じて画面上のゲージに現れる会話ボールをキャッチして、会話プールに集めることが必要だった。ところが本作では、会話ボールはいきなり会話プールの中に登場するから、ボールを取りそこねて消えてしまう、なんてことはなくなったのだ。

もちろん、会話ボールの上にカーソルを合わせれば、前作同様その内容が文字で表示される。今回は、✚キーの左右を押すだけで、簡単にカーソルが会話ボールに合うようになったぞ！

NOëL 2 SYSTEM CHECK

相手の質問に対してこちらの意見を回答できる!!



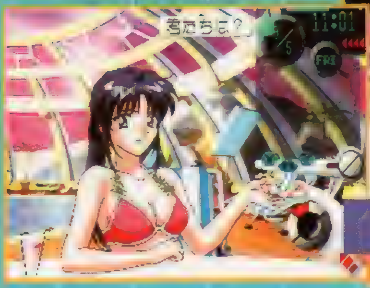
◀会話プールの下に、選んだ回答が点灯する。

本作では、相手の女の子が今の話題についてキミがどう思っているか、意見を聞いてくることがある。その回答となる会話ボールを選ぶ際に◎、⊗、△のボタンを押すことによって、それぞれ「イエス」「ノー」「どちらでもない」という意見を相手に伝えられるのだ。

この選択をどうするかによって、相手の女の子のリアクションは当然ながら変化する。重要な問題の場合には、相手のキミに対する感情が大きく変わってしまうこともあり得るぞ。

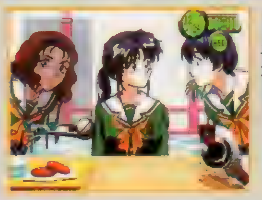
「どうだい、青年には目の正月でしょ!」

「自己紹介が遅れちゃってごめんなさい。私は橘柚実。そして向こうにいるのが……」
　そう彼女が言った次の瞬間、なんとカメラの視点が右に移動して、後ろにいた２人がグッとアップになった！
「スポーツタイプの水着を着ているのが碧川涼。通称、お涼ね。その奥が、門倉千紗都。そして私の３人で、このスキー場に来てたんです。そこにあなたが飛び込んできたってわけなんですよね。２人もあなたのこと、とっても心配してるんですよ。ねぇそうでしょ？」
　柚実が後ろを向いて声をかけると、千紗都と涼がこちらに手を振りながら答えてくれた。
「そうさ、青年。元気出しなさい！　どうだい、青年には目の正月でしょ!!」
「千紗都ったら、勝手なことばかり言って。よろしければ、私のＩＤを控えていただけます？　また、電話でお話ししましょうよ！」



NOëL 3 SYSTEM CHECK

複数のカメラポジションで臨場感がグッとアップ!!



◀今回は、背景の変化にも要注目だ。

　前作では、相手の女の子がＶＰの前にいるのは、基本的には彼女たちの自室だけだった。ところが今回は、ここで登場しているプールサイドをはじめ、じつに多彩な場所から女の子が話しかけてくる。
　さらには、リプレイで紹介しているように、１回の会話中でカメラのアングルが移動したり、会話に登場する女の子が交代することまである。このように、前作に比べるとＶＰの機動性がグッとアップしているのには、何か特別な理由があるのだろうか？

12月24日 NEXTDAY　ホテルの部屋でクリスマスパーティー!!

柚実のIDへコールすると千紗都の姿が!?

　昨日教えてもらった柚実のＩＤをコールしてみると……なぜか画面には、千紗都が登場している。場所は、ホテルの一室のようだ。
「あれ、どうしたの？　今日はクリスマスだよ」
　とりあえず彼女に〝そうなんだよね〟と返事をしてみよう。
「クリスマスだっていうのに、彼女とデートに行かなくていいの？　それとも、彼女いないんでしょ。じゃぁ、私が彼女になってあげようか？　フフッ、冗談だよ。そろそろ、柚実に替わるね」
　どうやら、千紗都と柚実は同じ部屋にいるようだ。カメラが、柚実に切り替わる。
「ごめんなさい。今、クリスマスパーティの真っ最中なんです」
　ここで気になるのは、当然〝誰と？〟ってことだよね。
「誰とって、３人だけですよ。私たち来年で高校卒業ですから、高校時代最後のクリスマスを３人でお祝いしてたんです」
　へぇ、〝来年卒業〟なんだ。
「ええ。だから３人でスキーに行って、大騒ぎしようって計画したんです。そこであなたに会えたのも何かの縁だから、今後ともよろしくお願いしますね。じゃあ、メリークリスマス！」
　というわけで、今回プレイできたのはここまで。この後の展開は、今後の情報を楽しみにして欲しい！

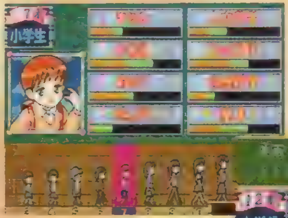
To Be Continued...

子育てクイズ マイエンジェル

11.13(予) ETC	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)2P可

子育てクイズ マイエンジェル

赤ん坊から結婚まで クイズで見守る娘の一生♥

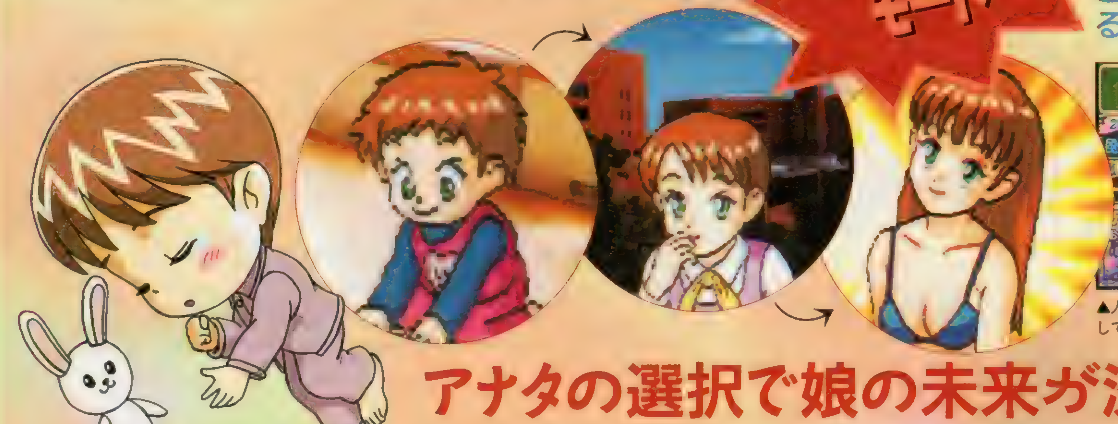


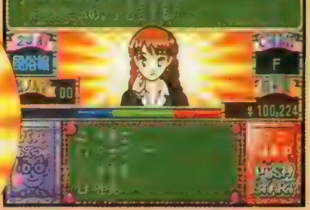
▼もちろんコンティニューは無制限なので、どんなにクイズが下手な人でも最後まで楽しめるぞ。

アーケードで大好評だった『子育てクイズマイエンジェル』がついにＰＳに登場するぞ。このゲームは１Ｐが父親、２Ｐが母親となって、いくつもの難問に答えながら娘を育てるという一風変わったクイズだ。クイズの形式は時間制限付きの４択でノルマ制、お手つきはライフが１つ減るという、オーソドックスなルールになっている。娘の面倒を見る期間は、赤ちゃんの頃から結婚するまでの25年間で、ひとステージあたり1歳（※注1）の全25ステージだ。この間、さまざまなクイズに答えることで娘が成長していくのだが、正解した問題の内容やイベント時の選択によって娘のパラメータが変化するぞ。このパラメータしだいで、娘のグラフィックも変わり、まさに千変万化の成長過程を楽しめるのだ。母性本能をくすぐられた人はぜひ、お手軽な子育てを楽しもう！

アーケードモード

業務用を完全移植！これでサイフを気にすることなく楽しめるぞ!!





▲人生の分岐点の１つ転職。娘の希望は何としても叶えてやりたいところだ。

アナタの選択で娘の未来が決まる！

※注１：アーケードモードでは１歳＝１ステージですが、アットホームモードではお手つき時のハート消費が半分で１ステージごとに全回復し、ボーナスゲームで上限が増えます。

©1996 1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

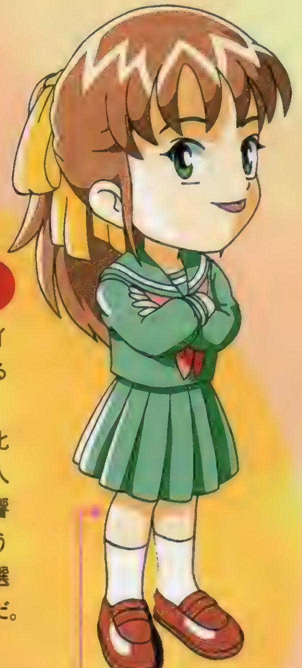
クイズ&イベントで娘の性格が変化!

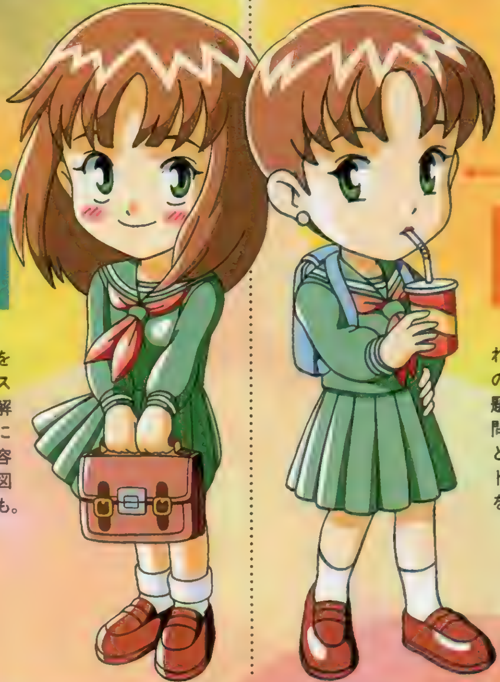
クイズで変化

出題内容はいくつかのタイプに分けられる。プレイヤーがクイズに正解すると、アニメ系の問題ならおたく、学術系ならまじめといった具合に、出題内容に関係の深いパラメータがアップするぞ。ちなみに娘の外見は、最も高いパラメータによって決まるのだ。

イベントで変化

進学や就職、恋愛やバカンスなどのイベントは、ほとんど1歳ごとに発生するぞ。イベント時の対処も4択で決定し、その選択によって娘のパラメータが変化する。しかも、ほとんどの場合が娘の人生に大きな影響を与えてしまうので、慎重な選択が必要なのだ。





おたくタイプ

そこはかとない野暮ったさと、可愛い表情を覆い隠す分厚いメガネがいかにもといった感じ。アニメやマンガ、ファンタジー系の問題などにばかり正解しているとこのようになる。

まじめタイプ

まじめ……というか、とっても素直な雰囲気を持った普通の女の子。スタンダードな問題に正解していけばこのタイプになるぞ。でも、出題内容が偏りがちなので、意図的に狙うのは難しいかも。

お色気タイプ

年齢に関係なく、あふれんばかりの色気が最大の特徴。女性に関する問題や、ちょっとアブナイ問題だとこのタイプ。たとえ小学生のときでも、ドキッとするような仕草を見せてくれるぞ。

わんぱくタイプ

ちょっと気が強そうで活発な印象を受けるスポーツ少女タイプ。カギとなる問題内容はもちろんスポーツ系など。幼い頃は野生児にしか見えないが、高校ぐらいになると独特の魅力が出てくるぞ。

なにはなくともお金が重要!

画面の中央右に表示されているのは養育費で、1問正解するごとに増えていく。ちなみに、早く答えるほどもらえる金額は多くなるけど、娘へのプレゼントや習い事など、さまざまな場面で出費がかさむぞ。特に、結婚間際にお金がないと大変なことになるのだ。

◀ここはひとつ、バレエを習わせてお色気アップ!

▶……って、お金が足りなくて断られたですぅ(泣)。

さらに、PSオリジナル要素が…

完全PSオリジナル

毎回ソフトを出すたびにナムコは何かをやってくれる。今回は、業務用の完全移植はもちろんのこと、PS版だけのアレンジモードであるアットホームモードとラブラブモードが収録されているぞ。今回は、アットホームモードとアーケードモードのどんな部分が違うのかチェックしてみよう。

「アーケードモード」と徹底比較

比較その1 細かなルールが違う！

アーケードモードと大きく異なる点は、コンティニューと途中参加ができないということ。一見手厳しいようだけど、お手つき時のペナルティは半分になって、1ステージクリアするごとにライフ回復のサービス付き。しかも、3年ごとにセーブができるようになっているのだ。ちなみにこのモードでは1ステージが半年で構成されているため、クイズのボリュームもアーケードモードの2倍楽しめるぞ。

▲ライフのペナルティが半分に減ったおかげで、ライフ数は実質2倍！　これなら楽勝。

▲ゲームオーバー画面を見ることは少ないはず。

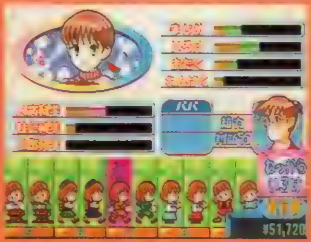
●ほかのクイズゲームとここが違う！

クイズ問題は娘の性格に、制限時間は養育費に連動するなど、育成部分も本格的で、単なるクイズゲームとはひと味違うぞ。また、クイズ面でも、1度間違えた問題は定期的に「おさらい問題」として出題されるという親切設計。ちなみにプレイヤーの腕前は、知力と判断力で表示されるのだ。

◀一種のボーナスステージ！

比較その2 見た目が違う！

クイズ画面の構成は、見た感じほとんど変わらないが、よく見るとクイズ画面の右端に娘の性格が表示されているぞ。ちなみに性格のタイプも若干変わって、「まじめな・色気」というように、数値の高い2つのパラメータを総合して評価されるようになったのだ。また、パラメータ表示画面がカラフルになったほか、ライフ回復のための愛情ゲージがなくなったぞ。

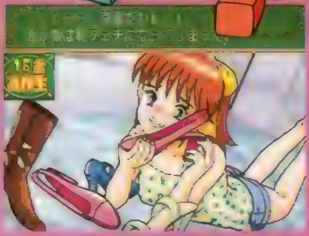


▲とにかくカラフルになった。前ページのアーケードモードと比べるとその差は歴然！

▲ゲーム中に娘の性格が見られるのはいいけれど、「セクシーなまじめ」っていったい…。

比較その3 イベントが違う！

見た目にもっとも変わったのがイベントグラフィックの大きさで、ウインドウサイズからフル画面に変更された。これで、画面いっぱいに愛娘の姿を見ることができるぞ。また、ステージ数が倍になったおかげで、四季折々の行事からけっこうヤバ目なモノまで、イベントの数もボリュームアップ！　ちなみに、アーケードモードにあったイベントグラフィックは加筆修正されているぞ。



▲プレイヤーの選択1つで、娘が奇妙な性癖を身につけてしまう（トホホ……）。

▲これがアーケードモードのイベントシーン。アットホームモードと比べてかなり小さい。

ミニゲームもあるぞ!!

ある決まった時期になると現れるミニゲーム。見た感じ『○ント○ール』や『ギャラクシアン』のような代物だけど、実はけっこう重要なポイント。これらのミニゲームで良いスコアを出せばハートがもらえて、ライフの上限が1つ増えちゃうのだ！

▲大量発生した蚊から娘を守れ！　見た目通りのSTGで、撃ち逃すと娘が刺されてしまうぞ。

▲娘と仲良く隠れん坊。素早く移動を繰り返す娘が最後に隠れた場所を当てれば勝ちだ。

▲ビデオカメラのファインダーで、舞台を動き回る娘を追っかけよう（気分は親バカ……）。

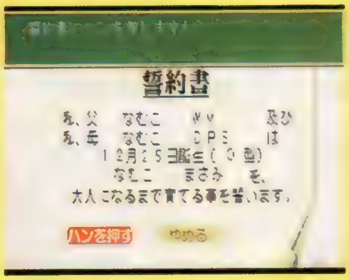
娘の成長を追ってみると…

［愛娘成長チャート］

誕生 → 幼稚園 → 小学生 → 中学生 → 高校生 → 大学生・専門生 → 就職 → 結婚
（高校生 → 就職）

出生届け

アットホームモードの開始時には、誓約書を書くことになる。このとき娘の名前や誕生日、血液型などを決めることができるぞ。アーケードモードでは用意された名前を選ぶだけだったので、感情移入度ではこちらの方が上かな？

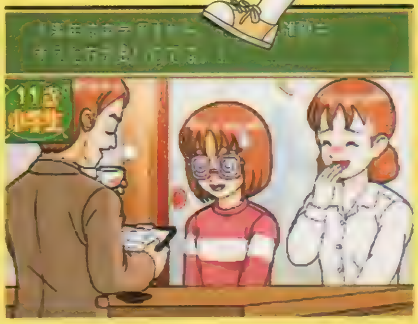


▲誕生日を決められるということは、何か特別なイベントでも起こるのかも？

進路選択

進路選択は学生にとっては頭の痛い問題だけど、このゲームではとてもありがたい存在。というのも、進学先、就職先を選ぶことで娘の性格を意図的に調整することができるからだ。写真の幼稚園名がストレートに内容を表しているように、小学校や中学校まではほとんど性格別に分かれているぞ。ただし、偏り方が激しいので微調整というわけにはいかない（笑）。

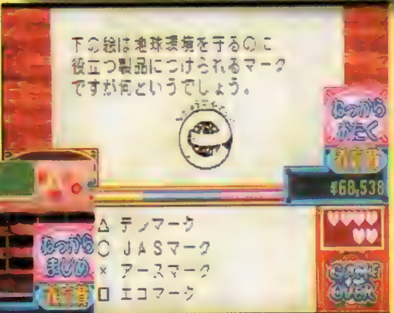
▶四者択一。なんか「究極の選択」のような気もするけれど、キミならどれを選ぶ？



▶親子ともに緊張する家庭訪問。でも、訪れるだけで特にアドバイスをくれないのだ。

試験

娘よ、がんばれ……と言いたいところだけれど、がんばるのはプレイヤー。もちろん、入学試験や就職試験もクイズになっていて、高校以降は決められた正解率を越えないと試験に落ちてしまうのだ。ノルマもけっこう多めなので、つまらないミスは厳禁！　特に就職試験のときは失敗するほど無職に近づいていくので要注意。



▲幼稚園の入園試験。ここでは絵を見て答えさせるクイズが待っている。

◀年齢が上がるごとに試験も難しく……なるとは限りません（笑）。

次回はラブラブモードも解説するぞ!!

100名様『マイエンジェル』スペシャルCDプレゼント

▲当選率が高いのでガンガン応募しよう！

ゲームの発売を記念して、ナムコさんから100名のDPS読者にスペシャルシングルCD（ミュージックCD）をプレゼント！　希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を明記して下記の宛先まで送ってネ。しめ切りは11月14日（当日消印有効）だ。

宛先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館5Ｆ
電撃PS編集部「マイエンジェルCD係」

天使降臨!!

闘姫伝承 ANGEL EYES

闘姫伝承
ANGEL EYES

未定 対戦ACT	▶¥5,800 ▶テクモ ▶MC(1ブロック)、2P対戦可

ゲームに登場するキャラがみんな女性の格闘ACTということで、登場当初アーケードで話題を呼んだ『闘姫伝承』が、PSに移植されるぞ!! PS版の開発は順調に進んでいるようで、完成間近のサンプル版を本誌が独占入手！ どこよりも早く『闘姫伝承』の魅力、移植度をチェックするぞ。格闘ACTファンだけでなく、ギャル好きの人はお見逃しのないように!!

登場キャラがみ～んなギャルの格闘ACT

 ©TECMO CO LTD.,

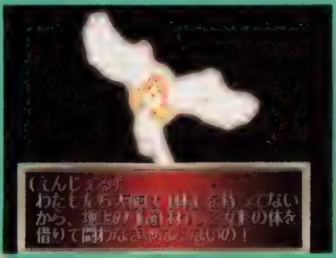
[シンプルながら楽しいゲームシステムを紹介]

このゲームの基本操作は、弱、強それぞれのパンチとキック4つのボタンを使用し、従来の格闘ACTと同じようにコマンドにより各種必殺技を出すことができる。ここでは、『闘姫伝承』のシステム面での特徴をピックアップしてみたぞ。オーソドックスながら、格闘ACTのツボを押さえたシステムが採用されているので、格闘フリークのみんなにも楽しんでもらえるんじゃないかな。また、キャラのアクションもユニークだから、見ているだけでもワクワクするぞ。

◀プレイヤーが選択できるキャラは、8人の女の子たちなのだ。

STORY

天空に暮らしている8人の天使たちに、エライ大天使になるチャンスが巡ってきた。しかし、大天使には1人しかなれない……。そこで8人の天使たちは、地上にいる者に降臨し、拳と拳の語り合いにより決着をつけることにした。選ばれし8人の乙女たちは、特殊能力を身につけて激しいバトルを繰り広げる!

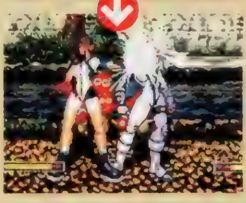


◀エンジェルの頼みで戦うことになるのだ。トホホ……。

❶ガードキャンセルで反撃!

相手の攻撃をガードした瞬間に、特定の必殺技のコマンドを入力することで反撃ができるガードキャンセル。ガードの硬直がなくなり、そのまま必殺技を出すことができるので、ガンガン押してくる相手に有効な戦法なのだ。

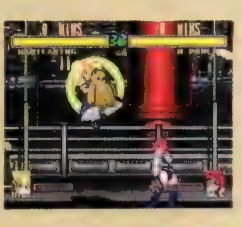
◀まず、相手の攻撃を確実にガードする。



◀すかさず必殺技のコマンドを入力して反撃!!

❷多彩なジャンプを使いこなせ!

このゲームは、上下にもバトルフィールドが用意されていて、画面にして約2画面分の広さがある。この広い空間を生かしての、多彩なジャンプが可能になっているのだ。地上だけでなく、スピーディに動き回る空中戦が楽しめるのも、このゲームの醍醐味の1つ。華麗にカッコよく戦おう!!



◀キャラが空中にいるときに、2つのパンチボタンを同時に押すことで、一時的に空中で停止できる。飛び込みのフェイントに使おう。

▶✚キーを素早く下上と入力することで、通常のジャンプより高い大ジャンプができる。空中から攻撃を仕掛けるのに有効だぞ。

◀キャラが空中にいるときにキックボタンを2つ同時押しすることで、相手に向かって自動追尾する。

❸追加攻撃でダメージ!

相手を空中に浮かせる技がヒットすると、画面上に"ATTACK CHANCE"の文字が表示される。このときに✚キーの上とパンチ、またはキックボタンを同時に押すことで、追い打ち攻撃ができる。少しでも多くのダメージを相手に与えるためにも、アタックチャンスを見逃さないように画面表示をよく見ながら戦おう。

◀▲このマークが表示されているときが、追加攻撃のチャンス!!

❹飛び道具を迎撃!

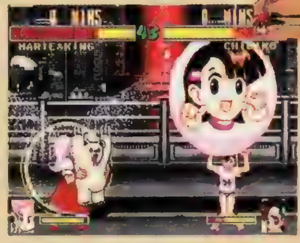
このゲームでは、相手の放った飛び道具をタイミングよくパンチボタンを押すことで迎撃することが可能なのだ。弱パンチで打ち消し、強パンチで飛び道具を打ち返すことができる。これで飛び道具を持っていないキャラでも十分戦えるよね。

◀弱パンチで、相手の飛び道具を消す。

▶強パンチなら、飛び道具を跳ね返す。

❺ド派手な超必殺技!

画面下に表示されている感情ゲージがMAX状態、あるいは残り体力が一定値以下になって体力ゲージが点滅しているときに超必殺技が繰り出せるぞ。



◀▲格闘ACTのお楽しみ要素として定着した超必殺技も、いろんなバリエーションが用意されている。一発逆転を狙え!

4つのモードでプレイ!

このゲームには、4つのモードが用意されている。1度プレイしたらそれまで……というのではなく、何度も楽しめる内容になっているので、アーケード版からのファンでも満足いくはず。ここではPS版の、各モードを紹介するぞ。

●アーケード

アーケード版の完全移植モード。COMを相手に勝ち抜いて行き、それぞれのキャラごとにエンディングが用意されているのだ。

●ストーリー

PS版オリジナルのストーリーモード。選択したキャラのストーリーの展開に合わせ、対戦者が次々と登場。エンディングも各キャラごとに用意。

●VS

COMまたは2Pを相手に対戦を楽しむVSモード。画面に、怪しい羽マークが……。ある条件を満たすと、隠しキャラが使えたりする?

●トレーニング

このゲームのシステムに慣れるためのトレーニングモード。COMの状態が設定できるので、状況に合わせた練習ができるのがうれしいのだ。

8人のキャラクター

元気爆発！電撃女子高生

ケンカが大好きで、口より手が先に出てしまうタイプ。聖テーカン学園の超問題児として有名。天使の力により、強力な電撃を放つことができるのだ。

みかづち らいや
御槌麗弥 ライヤ

自然と仲良しメイドさん

大富豪の屋敷でメイドをしている霧子だが、その正体は抜け忍。純粋な心を持ち、天使とのシンクロ率は抜群。戦闘時には体が硬質化する。

かすみ きりこ
霞 霧子 キリコ

たに ふじこ
ミステリアスパワー 谷 フジ子

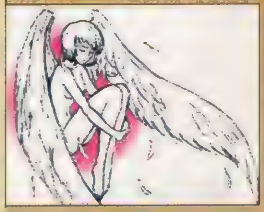
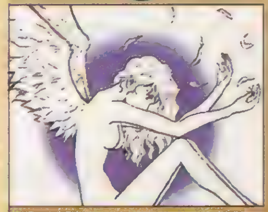
セクシーミラクルディーラー

お店ではベティのニックネームで親しまれているフジ子は、地下カジノでディーラーを務めている。悩ましげなボディで相手を挑発する。

ほし みちこ
ハイウェイスター 星 道子

爆走！ハーフな先生

アメリカ人の父と日本人の母を持つ、ハーフの道子。聖テーカン学園で理科の教師をしている。人望が厚く優しい先生も、一度バイクに乗ると命知らずの走り屋に一変するのだ。

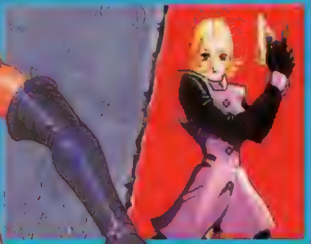



天使が舞い降りた

ライヤの熱きライバル

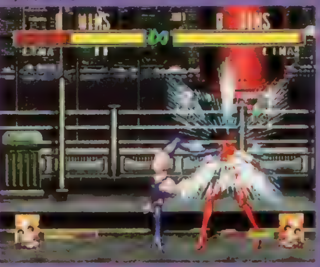
中華料理屋の看板娘の麗華は、学校では生徒会長を務めている。胸の内に秘めた熱い情熱が天使とのシンクロを高め、炎系の攻撃で戦う。彼女も戦闘時には、体を硬質化して戦う。

麗華（れいふあん） レイナ



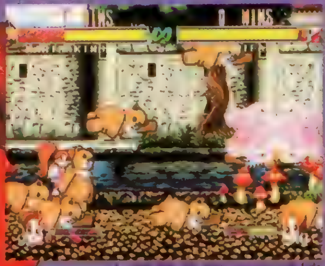
サイボーグスナイパー起動！

謎に包まれたスナイパーのリナ。瀕死の状態からサイボーグ化することにより蘇る。スピードは遅いが攻撃力は高い。



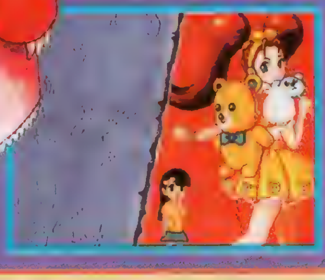
LINA（りな） リナ

マリー&キング 有栖川マリー&キングゴルゴニア三世（ありすがわまりー）



大富豪のワガママ娘

有栖川コンツェルンのご令嬢のマリーは、無類のクママニア実は彼女の場合、マリーではなく、彼女が持っているクマのぬいぐるみに天使が降臨した。



ちび子 矢追友美（やおいともみ）

まけるな逆境少女

日々アルバイトに勤しむ、貧乏一家の次女。仲の良い友達と一緒にいたいため、聖テーカン学園中等部にいる。実は学園の生徒ではないのだ。こう見えてもスポーツはとっても得意みたい。

登場!
インタラクティブトレンディドラマ

青山ラブストーリーズ™

AOYAMA LOVE STORIES

トレンディドラマの主人公の気分が味わえるAVGが登場!! 東京・青山を舞台にしたラブストーリーの本作は、男女2人から主人公を選択できたり、プレイヤーの行動によってストーリーが変化したりと、ゲームという特性を生かした要素が満載。自分だけの恋を演出しよう♥

舞台は東京・青山

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ドラマのような恋がしたいあなたへ…

▼キャラはアニメタッチだが、背景は実際の青山の街を実写取り込みで再現。

夢を追いかける若者たちの「自分探し」の物語…

東京・青山で知り合った4人の男女は、仕事での成功など、それぞれの夢を語り合い、その夢を手助けし合ううちに、互いにひかれ合っていく……。自分は誰を愛しているのか、自分にとって夢と愛はどちらが大切なのか？　この作品は、若者たちのそんな心の葛藤を描いた物語なのだ。

▲店先で寄り添うカップル。"おとなの恋"って感じ。

彼らにはどんな恋愛模様が…？

青山ラブストーリーズ

未定 AVG	▶価格未定　▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

CHARACTER

7人のキャラクターと3つのゲームポイントを大紹介!

ドラマと言えば、やはり登場人物が魅力的であることが重要。当然、本作にも多くの個性豊かなキャラクターが登場するぞ。ここでは、主人公である「菅野慎二」と「夏野響子」を中心に、この2人に深く絡んでくる男女「彩門聡」「安田奈美」など、物語を形作るメインのキャラクターたちを一挙大公開！ さらに、テレビのドラマでは決して味わうことのできないゲームならではのシステムなども、ポイント別にチェックしていくぞ!!

彩門 聡（さいもん さとし）

1969年7月30日生まれ。青山にある有名ブティック「SAIMON」のオーナー。見た目はクールだが、実は短気で熱血漢。

安田奈美（やすだ なみ）

1973年12月3日生まれ。雑誌編集者と童話作家の2足のワラジを履いている。性格は、勝ち気で世話焼き。響子の親友。

主人公 男

菅野慎二（すがの・しんじ）

●ニューヨーク帰りのイラストレーター

生年月日	1972年10月26日
星・血	蟹座・B型
身長	182cm
職業	イラストレーター
性格	無口に見えるが、性格は過激な方。自分の価値観に絶対の自信を持っている。雑事にうとく、女性からするとデリカシーに欠けていると思われるきらいがある。文武ともに優秀な兄・雄介と比較され続けてきたことに強いコンプレックスを持つ。
趣味	服装はカジュアルで、ニューヨーク時代に買った帽子やウエスタン調の服を着ることが多い。音楽が趣味でジャズのレコードを集めており、自分でもギターやピアノを弾く。フライフィッシングや、マウンテンバイクで街を走ることも好き。
家族	裕福な両親と、大手商社に勤める兄・雄介。

主人公 女

夏野響子（なつの・きょうこ）

●天然ボケ(?)のディスプレイデザイナー

生年月日	1974年2月14日
星・血	水瓶座・O型
身長	161cm
職業	ウィンドウディスプレイ専門のデザイナー
性格	基本的には温厚で思いやりのある性格だが、思い込むと頑固になり「意志は通す！」と言わんばかりに強がる。でもプレッシャーには弱い。友だちから天然ボケ系だと言われている。
趣味	服装はカジュアル、またはナチュラルなものを好む。アクセサリーは小粒な宝石よりも、半貴石やガラスものが好き。流行には敏感だが、追う方ではない。アールヌーボーのアンティーク化粧瓶、ラムネ瓶、志野焼きの焼き物、ヨーロッパ映画、ヨーロッパ系女性ヴォーカルの歌、木の彫り物、猫など、こだわっている物が多い。
家族	両親と妹・瞳。

GAME POINT

1 「慎二編」と「響子編」、ミラー構造となっている2つの物語が体験可能!!

本作では、２人の主人公それぞれを中心にした異なる２つの物語が体験できる。だが、これらは鏡のように互いに反映し合っている。慎二編で理解できなかった響子の言動が、響子編をプレイすることで、わかったりするようになっているのだ。

▼一方をプレイしただけでは、わからないことも…。

2 プレイヤーの取った行動でストーリーが変化していく!!

ストーリー中ではさまざまな状況で、行動の選択を迫られる。例えば、恋人(?)と会う約束をした直後に緊急の仕事が入り、会いに行くか、仕事に行くかを選ばなくてはいけない、といった具合に。選んだ行動で、その後の展開が変化するのだ。

▼テレビドラマとは違い、思い通りに行動できる！

3 友情、そして愛情…複雑に絡み合う人間関係……

ストーリー中では、２人の主人公と２人に関わりを持つ登場人物たちとのやりとりが、鮮明に描写されていく。そのすべてが夢、友情、悩み、恋心などが複雑に絡み合った、若者特有の人間模様なのだ。キミが共感できる部分もきっと多いはず。

▼恋愛も大切だが、友情も……。難しいところ。

親友、妹、同僚、仕事相手……それぞれのドラマが交錯する

由梨

1960年４月23日生まれ。フローラルカフェ「バーベナ」のオーナー。慎二、響子らの良き相談相手。

坂井一史

1975年６月15日生まれ。店舗デザイン専門のデザイナー。響子の元同僚。

夏野 瞳

1980年10月10日生まれ。響子の６つ年下の妹。女子高生だけにしっかり、ルーズソックス。お団子頭がお気に入りらしい。

STORY

クリスマスを前に2人は出会う…

ウィンドウディスプレイ専門デザイナーの夏野響子は、初めて任された仕事に"盗作"の疑いをかけられ、デザイン会社をクビになってしまう。ニューヨーク帰りのイラストレーター・菅野慎二は、ニューヨークで高い評価を受けたイラストが日本ではまったく通用せず、アルバイト三昧の毎日を送っている。そんななんの接点も持たないはずの２人が、青山の有名ブティック「SAIMON」から依頼されて響子が手掛けることになった、クリスマスイベント用のディスプレイデザインの仕事をきっかけに知り合う。そして、急速に近づいていく……。

独占公開

噂の本格派RPGに謎の女の子キャラが新登場!!

発売直前!『アザアサ』のすべてを再チェックだ!!

コナミが贈る期待の最新RPG『アザーライフ アザードリームス』。今回は新たに登場した3人の女の子キャラのイラストを独占公開&『アザアサ』の全魅力を徹底紹介だ!

アザーライフ アザードリームス		
11.13(予) RPG	▶¥5,800(予) ▶MC(3ブロック)	▶コナミ

この3人はいったい?

今回、新たに登場した3人のカワイイ女の子たち。残念ながら、彼女たちに関する詳しい情報は不明。ひょっとすると『アザアサ』は、美少女いっぱい♥のウハウハRPGなのかも!?

Other Life Azure Dreams™

アザーライフ　アザードリームス

©1997 KONAMI ALL RIGTHS RESERVED.

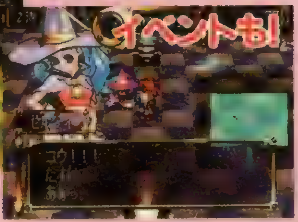
いろんな要素が盛りだくさんなのだ!

この『アザアザ』は、本格派ＲＰＧとしての魅力はもちろんのこと、それ以外にも多彩な要素が盛りだくさんな１作だ。とくに街では、人々との交流を深めたり、新しい建物を建てたり、ミニゲームで遊んだりすることができるし、このほかにも、女の子と恋愛関係になれちゃう〝ラブラブフリーシナリオ〟というものも用意されているらしい。とにかく『アザアザ』は、何でもアリのＲＰＧなのだ！

◀お気に入りの使い魔や珍しい使い魔をコレクションとしてたくさん集めるのも楽しいのだ。

▲競馬場ならぬ〝競魔場〟。こんな施設を建てて、街を発展させることも可能。

▼街やダンジョンには、多彩なイベントがいっぱい!!



◀好みの女の子との仲を深めていけば恋人になれるチャンスがあるかも？

▲主人公は、勇敢な魔物使いであった父・ガイの能力を受け継いでいる。

冒険のカギを握るのは主人公のパートナー〝使い魔〟!

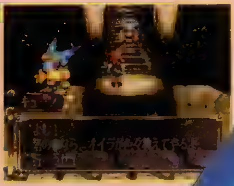
魔物の塔では、さまざまな魔物や罠が行く手を阻んでいて、屈強な戦士と言えども１人で塔に挑むのは危険だ。そこで重要になってくるのが〝使い魔〟なのだ。使い魔は魔法や特殊な能力を秘めていて、ダンジョンに棲みつく魔物と戦っていくには必要不可欠な存在。主人公は、そんな頼りになる使い魔と協力して〝幻の魔物の卵〟が眠る塔の最上階を目指し、突き進んでいくのだ。

1 〝使い魔〟は魔物の卵を温めると生まれる!!

魔物の塔で手に入れた魔物の卵は、自分の家に持ち帰ることが可能だ。持ち帰った卵を家の奥にある魔物小屋で温めると、使い魔が誕生するのだ。ドラゴンなどの強力な魔物もかえすことができるぞ。

▶魔物小屋に保管された魔物の卵を自分の体温で温める主人公。

◀誕生した使い魔は、本能的に主人公をマスターだと理解する。



◀唯一、人の言葉を話すことができる使い魔で炎を自在に操る能力を持っている。

2 使い魔同士を融合させることも可能!!

使い魔同士を融合させると、レベルの高い方の能力が強化されるなど、より強い使い魔が出来る。右のフレイムなら、炎系魔法が強力になったりするのだ。

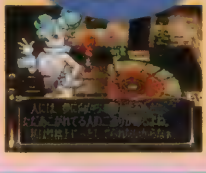
▶融合は、塔の中でしか行うことができない。

▲融合させて誕生した使い魔の強力な魔法が炸裂！　どんなに手強い魔物もこれで楽勝!?

『アザアザ』の冒険の流れを詳しく大紹介!!

ここでは、本作が持つ超多彩な要素を冒険の流れに沿って詳しく紹介していくぞ。新たにわかった情報もあるのでじっくりチェックしてほしい。これさえ読めば、『アザアザ』の魅力のすべてが理解できること間違いナシなのだ!!

ニコ・サウジー



▶主人公の幼なじみ。男勝りな性格だが、たまに女の子らしい一面も見せる。

1 街 TOWN

砂漠の街「モンスバイア」がこれから始まる冒険の出発点!

冒険の前にやることと言えば、もちろん情報収集。常に危険と隣り合わせの魔物の塔に挑んでいくには、街の人々からいろんな情報を集めておくことが大切なのだ。また、話しかけることによって発生するイベントが数多く存在するので、こまめに街の人々と会話して交流を深めることを忘れてはダメだぞ。

待ちに待った日だけど…

ヨタ和尚のアドバイス!

街の人々から情報を集めたらいよいよ"魔物の卵狩り"の冒険に出発!

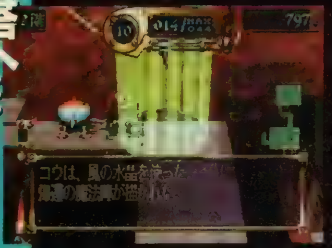
2 ダンジョン DUNGEON

幻の魔物の卵を求めて少年は魔物の塔へ…

街での情報収集が終わったら、いよいよ謎のダンジョン・魔物の塔に出発だ！ 最終目的である"幻の魔物の卵"を手に入れるべく、目指すは最上階。塔の中に潜む恐ろしい魔物を倒し、数多くの危険な罠を突破しながら上へ上へと突き進むのだ!!

魔物の卵を発見!!

魔物を倒せ!



塔から脱出するには"風の水晶"が絶対必要!

魔物の塔の入り口から街に帰ることは不可能。塔を脱出するには、"風の水晶"というアイテムが絶対に必要なのだ。重要!!

◀風の水晶を入手しないかぎり、永遠に塔の中をさまようことに……。

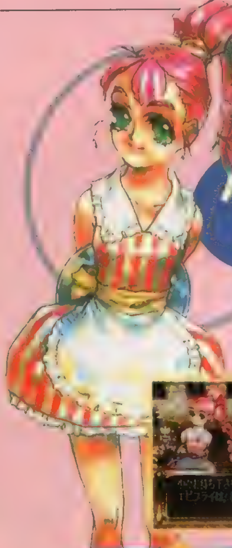
限界がきたら迷わず脱出だ!

ウェディ

◀主人公の妹で元気いっぱいの女の子。

リース

▶主人公とウェディの母親で性格は穏やか。



▼よろず屋を1人で営む少女で関西弁がチャームポイント？

◀街に1軒しかないレストランの看板娘で、得意料理はエビフライ。

それでも最上階までの道のりはまだまだ長い…

4 ふたたびダンジョン

行くたび変化する不思議なダンジョン!

魔物の塔には魔法がかけられていて、入るたびに内部の構造が変化する。そのため、それまでの冒険で得た知識はあまり参考にならないのだ。良い塔とは違って主人公は、塔に入るたびにレベル1からのスタートとなってしまう。常に新たな覚悟で挑んでいこう。

依頼された仕事を見事解決!!

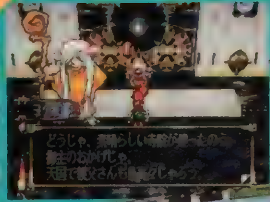
塔の中は危険がいっぱい

あわてず騒がずゆっくり進もう!

3 街に戻って…

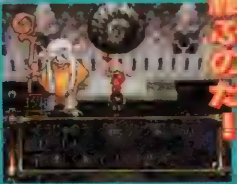
主人公への対応が変化するモンスバイアの住人たち!

ダンジョンから街に帰ってくると、主人公に対する人々の対応が変化している。どう変化するかは、ダンジョン攻略の進みぐあいや主人公の日々の行動次第。施設を建てるなど、街に貢献していれば誰もが主人公に優しく接してくれるが、そうでない場合は……。



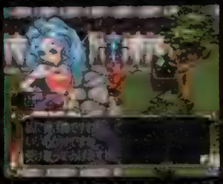
街に貢献しよう!

日頃の行いが実を結ぶのだ!



プレゼントを渡してあの娘のハートをゲット!

ラブラブになるためには、プレゼントは必需品だ。日常の何気ない会話から、女の子の好みをチェックしておきプレゼントを贈れば、気持ちが通じ合う日も近い。ハズ……。



▲こまめにプレゼントを贈って、ラブラブな気分を楽しもう♥

◀魔法使いを目指す少女でゴーシュとは双子の兄妹。

▲街一番の大金持ちの息子で主人公の好敵手

ついに入手したサンプルロムをもとにゲームシステムを徹底紹介!!

変身ヒーロー「ガイナー」と、その仲間たちである"特殊警察機動隊"のメンバーたちの、平和を守る戦いを描いた戦術級SLG『バックガイナー』。今回は、入手したサンプルロムをもとに、ゲームの基本システムを詳しく紹介。さらに、ゲーム序盤に登場するメインキャラクターたちや、ユニットなどの設定も満載だ！

バックガイナー

よみがえる勇者たち
―覚醒編「ガイナー転生」―

バックガイナー～よみがえる勇者たち～
覚醒編「ガイナー転生」

1月(予)	▶¥5,800 ▶ビング
SLG	▶MC（1ブロック）

 ©VING ※画面は開発中のものです。

はるかな過去より蘇りし勇者、ここに見参!!

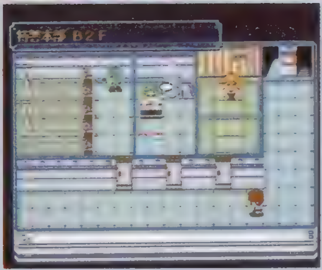
本作は、近未来の日本を舞台に、変身ヒーロー「ガイナー」&「特殊警察機動隊（特機隊）」と、妖魔軍団「リゴルズ」との戦いを描いた近未来ＳＦ－ＳＬＧだ。物語は、主人公である水樹慎が、突如襲撃してきた妖魔軍団と特機隊との戦闘に巻き込まれるところから始まる。戦いに非凡な才能を示した慎は、否応なく特機隊に入ることになる。そして、いつしか慎は、自分の中に眠る「ガイナー」としての力に目覚めていくが……。

◀ステージ間や戦闘中など、随所にアニメーション・ムービーが挿入される。

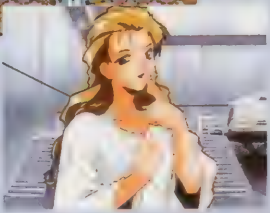
◀ターン制&ステージクリア方式と、オーソドックスなスタイルを取っている。難易度も低く、ＳＬＧ初心者も安心だ。

▼ステージのＯＰ・ＥＤ[illegible]に加え、戦闘中にもアニメイベントが発生する。

▲アニメのクオリティはＰＳソフトの中でもトップクラス。



◀ステージとステージの間では、ＡＶＧモードが挿入されることも。



▲ＡＶＧモードでは様々な人物と会うことになる。

これがゲーム序盤に活躍するメインキャラクターたちだ！

本作には、主人公たちをはじめ、個性溢れるキャラクターが数多く登場する。特に特機隊のお姉さま方は、単なる戦闘のユニットとしてだけではなく、ストーリーにも深く関わってくる重要な存在だ。今回はその中から、「覚醒編」の序盤で活躍する味方キャラクターたちを紹介しよう。

水樹 慎

▲ガイナー・ライゼツに変身する能力を持つ、本編の主人公。ごく普通の16歳の高校生だったが、妖魔との戦闘に巻き込まれたのがきっかけとなり、"力"に目覚めていく。

瀬川 巴

◀特機隊の隊長で、29歳にして警視正という階級を持つ才媛。常に沈着冷静な指揮をする、有能な司令官だ。

矢代 要

◀米海軍将校を父に持つハーフの特機隊隊員。目下の者には厳しく上から命令されるのも嫌いという一匹狼的存在。

緑川なつみ

▲慎の幼なじみで同級生の女の子。ちょっと（かなり？）気が強い。霊感が強く、慎の力を本能的に感じていた。ガイナー・ゼルウィードに変身する。

宮下絵里

▶見た目はおとなしそうだが、下町出身の江戸っ子で、けっこう気が短い性格の22歳。狙撃能力が高い。

草加 雫

▶派手好きで熱血、激情家という、20歳の火の玉娘。爆発物の知識が豊富で、広域攻撃を得意としている。

相田ひびき

▶大金持ちの令嬢で特機隊の副隊長という、変わり種の26歳。医師としての能力が高く、医療・補修を担当する。

わかりやすさがウリの"超簡単"戦闘システム

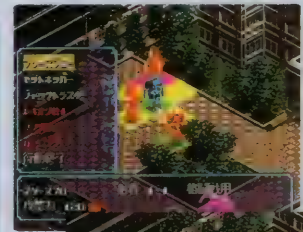
本作では、ステージクリア方式＆ターン制という、オーソドックスな基本システムを採用。コマンド数も少なく、面倒な操作をする必要がないので、「複雑な操作がうっとうしくて」とＳＬＧを敬遠していた人でも、安心してプレイできるはず。さらに、ユニットの移動範囲や、攻撃によって与えるダメージを事前に確認したあとで、行動を決定できるなど、プレイアビリティを重視した作りになっているのも特徴の１つだ。

▲戦闘中のコマンドは、「移動」「行動（武器の選択など）」「性能」「待機」の４つと、実にシンプル。

ユニットごとに戦闘アニメを用意!!

攻撃するときには、戦闘アニメが表示される。これは、ユニットごと、武器の種類ごとに、すべて違っているのだ！

◀▲[illegible]



◀状況に合わせて、使用する武器を選択。

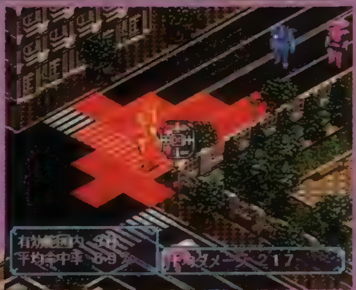
▶その攻撃で倒せるかどうかが、瞬時にわかるのだ。

▲戦闘ステージに入る前に、装備を一部変更できる場合もある。キャラクターの能力に合わせて選択しよう。

3種の武器の使い方が勝利のカギだ！

ユニットが装備している武器は、大きく「格闘戦用」「近接戦用」「射撃戦用」の３種類に分類される。また、これらの中に分類されない、特殊攻撃用の武器（精神攻撃武器）なども存在する。

射撃戦用



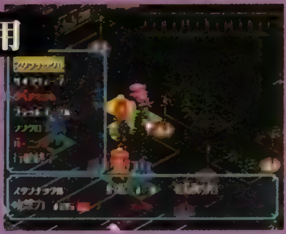
▶[illegible]

◀[illegible]

近接戦用

◀[illegible]

格闘戦用



▶[illegible]

機体の能力を決めるシンクロレベル

シンクロレベルは、高ければユニットの能力を100%以上にもするが、3以下になると行動不能になるという諸刃の剣のような能力値だ。常に、シンクロレベルの値には気を配るようにしよう。

▶[illegible]

◀[illegible]

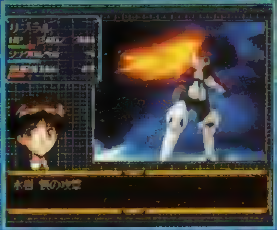
ゲーム序盤に登場する味方ユニットを紹介

戦闘で使用することになるガイナー＆戦闘用シェル（パワードスーツ）などのユニットには、近距離戦を得意とするもの、遠距離攻撃に優れているものなど、それぞれ違った能力が設定されている。これらのユニットの能力を把握することが、戦闘を有利に運ぶための第一歩となるのだ。

リブラル

慎が最初に乗り込む量産型シェル

装甲やHPも低く、練習用といった感じの機体。武器はそこそこ強力なので、うまく使えば十分戦力になるかも。



▲装備武器は、近接＆格闘戦用が中心。NPCが操る場合は、オプションで装備が変化する。

◀槙がこれに乗るのは、最初の1ステージだけ。まさに"練習"のための機体といった感じだ。

ガイナー・ライゼツ

驚異のパワーを持つヒーロー

慎が変身した姿。使用できる武器は格闘戦用のナックル攻撃だけだが、威力は半端じゃなく高い。ちなみに、これは第1段階なので、段階が上がるにつれて、武器の種類やパワーもアップしていくと考えられる。

▲ナックル攻撃を放つライゼツ。さすがに主役だけあって、攻撃時のアニメーションもかなり派手な感じだ。

◀運動性や移動力はさほどでもないが、装甲はそれなりに高いし、HPの値はトップクラスだ。

バイッシュ

特殊攻撃も可能な電子戦略用シェル

瀬川巴が乗る機体。近接攻撃武器に重点を置いた装備となっているので、戦闘では前線に置くことになるだろう。

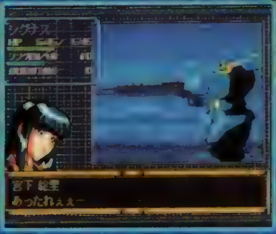
▲装甲、運動性、移動力、HPとすべてがトップクラス。さすがに隊長機といったところか。

◀今回紹介した中では、シンクロレベルを大幅に下げる特殊攻撃武器を装備している、唯一の機体だ。

シグナス

遠距離からの支援用重シェル

高い狙撃能力を持つ宮下総里の乗機。戦闘では停止しての射撃戦が中心となるので、移動に気を使う必要がある。



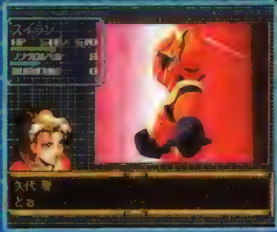
▲運動性や移動力は低いものの、装甲、HPが高いので、前線でも盾として使用できる機体だ。

◀射撃専用武器は、威力も高いし、射程も長いのだが、移動すると使えなくなってしまうのが難点だ。

スイラン

接近戦でパワーを発揮する軽シェル

格闘戦を得意とするパイロット、矢代要の乗るユニット。戦闘での役割は、切り込み隊長といったところか。



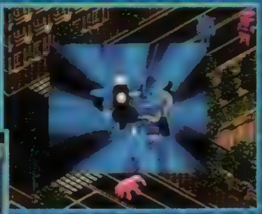
▲装甲を犠牲にして、移動力と運動性を高めた機体。まさに格闘戦＆接近戦用の作りだ。

◀要自身がナイフ使いということだからか、メイン武器は刃物系のものを装備している。

ガルバン

広範囲への攻撃が得意なシェル

爆発物のスペシャリストである草加零の機体。広範囲にダメージを与える射撃戦用の武器を、2種類装備している。



▲範囲攻撃の際に敵を1カ所に集められるかが、この機体をうまく使う上でのポイントだ。

◀装甲、運動性、HPの3つの値が低いので、間違っても前線には出さないようにしよう。

すべての学生が憧れる巨大学園、大学衛星。しかし入学するには、厳しい最終試験をクリアしなくてはならない。今、大学衛星への入学を願う少女の挑戦が始まろうとしている！

BATTLE ATHLETESS バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ

最新ROMでシステム&イベントを

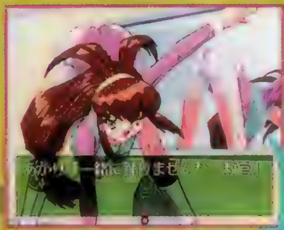
Check チェック!

バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ		
12月(予) SLG	▶¥5,800（予）	▶インクリメントP
	▶MC(ブロック数未定)	

大学衛星への入学を夢見て訓練学校に入学した主人公、神崎あかり。プレイヤーは訓練校の教官となり、彼女に的確なトレーニングを指示して鍛え上げていくことになる。目的はもちろん、来たるべき最終試験（トライアスロン）への合格だ。残念ながら発売の方はチト延びてしまったが、最新ROMの入手に成功。今回はそこから、基本的な育成システムと序盤でのイベントを紹介していくぞ。

©1996, 1997 AIC/iPC

簡単操作で育成できるゲームシステム

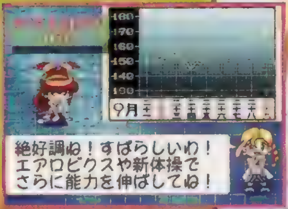


トレーニングを選ぶ

トレーニングをする

いろんなタイミングでイベント発生

育成中は、パラメータなどの条件で様々なイベントが発生。トレーニング中や休暇中など、発生タイミングも多彩だ。イベントの数は非常に多く、一度のプレイではすべてを見ることはできない。



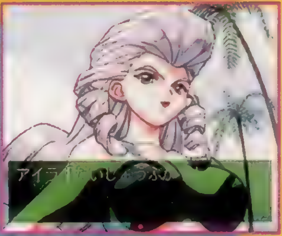
こんなこともできます

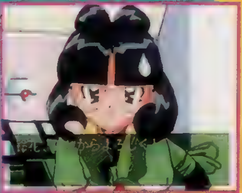
保健室

◀保健室で訓練の成果のチェックも可能。

序盤でおこるイベントを紹介！

ゲームに発生する数多くのイベント。その中から、序盤に発生するいくつかのイベントを紹介しよう。序盤ではライバルたちの登場イベントが次々と発生し、ゲームがにぎやかになっていくのだ。





最新画面&イメージイラスト 大公開!!

ときどき人間に変身してしまう子猫を、1年間の間に完全な人間へ成長させ、なおかつ彼女の心を射止めることが目的の『ひざの上の同居人』。育成、恋愛、ネコ耳と3拍子揃った(!?)このゲームから、新着の最新画面&イメージイラストをドドーンと大公開だ!

ひざの上の同居人

KITTY ON YOUR LAP

ぱーとなー

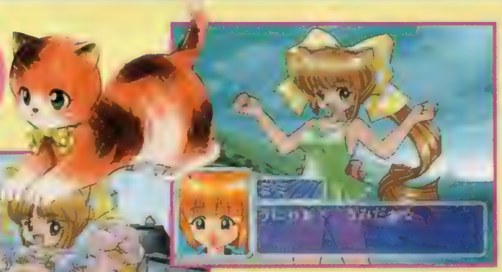
ひざの上の同居人 KITTY ON YOUR LAP	
98年春(予)	▶価格未定 ▶カルチュア・パブリッシャーズ
育成SLG	▶MC(ブロック数未定)

 ©1997 KANEKO,Astro Vision,Culuture Pubulishers ホームページアドレス・http://www.alpha-web.or.jp/kaneko/hizapa/top.htm ※画面写真は開発中のものです。

どの子を選ぶ？☆☆☆☆☆☆☆☆ 3匹のパートナー候補

ある夜、３匹の捨て猫に出会った主人公は、その中から１匹を拾って帰ることになる。しかしこの猫、実は神様の手違いで猫に生まれてしまった、人間の女の子だったのだ。彼女たちが本当の人間になるためには、選ばれた人間（つまりキミ）と一緒に暮らして、１年間以内に人としての知識をつちかわなければならない。上手く育成して、立派な人間に育ててあげよう！

ミミ



▲元気でお転婆なミミ。頭に付けた大きなリボンが特徴だ。

◀元気が取り柄のミミは、人間状態ではうるさいくらいに良く喋る。

レナ

▲荒っぽくて乱暴者のレナだけれども、時には……。

◀勝ち気でちょっと反抗的なレナ。話し方も男っぽい。

ユキ

▲おしとやかで、やや病弱なユキ。病気には気をつけたい。

◀人間になったユキは、まさに良家のお嬢様といった感じの娘だ。

みつめてナイト™

©1997 KONAMI ©1997 RED

突然のタイトル発表から、早くも1カ月が経過……。みんなもあまりの情報の少なさに、ヤキモキしていることだろう。なかには、すでにソフィアたちヒロインの女の子に心奪われちゃった人も、多いんじゃないかな？そんな「もっと『みつめてナイト』の情報が知りた～い！」というキミのために、今回もホヤホヤの最新情報をお届けするぞ。

ついに見えはじめた期待のSLGの輪郭!!

前回の記事を読み逃した人のために

この『みつめてナイト』は架空の欧州を舞台にした純愛SLG。『ときめきメモリアル』で数多くの人気キャラを生み出したコナミと、ゲームファンに絶大な人気を誇る「レッドカンパニー」との共同開発。ユーザーのみならず、業界でも注目を集めつつある、まさに期待の作品なのだ。

みつめてナイト

98年春(予) SLG ▶価格未定 ▶コナミ ▶MC（ブロック数未定）

話題性十分のこの作品、魅力は表面的な部分だけではない。"恋愛"と"騎士道"や、2面性を持ったマルチシナリオ、戦略SLG顔負けの戦争シーンなど、ゲームとしての完成度も、かなり期待が持てそうだ。今回はそんな中から、基本となる育成システムについて紹介。後半では、女の子たちの続報もあるから、最後まで目を離せないぞ。

◀"騎士道"か"恋愛"かと言われても、やっぱりこんな魅力的な女の子たちが出てきたら……？彼女たちと直接会える日が待ち遠しいよね。

育成システム

前回も説明したように、主人公はゲームの舞台であるドルファン王国に流れ着いた傭兵。騎士を目指して己を磨いていくのが、ゲームの目的の1つである。スケジュールは1週間単位で決定し、平日は訓練、休日はデート（またはその約束など）と、従来の育成モノにあるような馴染みやすいシステムになっている。ここでは、そんな主人公の持つ各パラメータの情報と、意味について解説していこう。パラメータはゲームの進行に深く関わってくるだろうから、今から覚えておいて損はないぞ。

●主人公の状態

ドルファン王国に来てから、過ぎた年数と日付を表示。ゲームは約3年間で終了だ。

主人公のレベル。通常は、RPGのようにHPとレベルだけが画面に表示される。

体力。0になると行動不能になってしまい病院へ入院。そこで新たな出会いも？

各種訓練や、戦闘などで増えていく。一定量溜まると、レベルアップするぞ。

行動しだいで変わる通り名。カッコイイ物から不名誉な物まで、100種以上ある。

●各コマンドの実行

画面にはSDキャラが表示され、実行中のコマンドに対応した（剣術コマンドならSRDなど）パラメータが変化。特定のコマンドばかり続けると上昇率が下がり、成長も偏ってしまうので注意だ。

●主人公の持つパラメータはこうなる

剣術。騎士を目指すなら、剣の扱いがうまくならないとね。

学問。"武"だけが先行しても、ただの乱暴者になっちゃうぞ。

馬術。当然、馬に乗れなくては、騎士は名乗れないのだ。

礼法。"礼"を欠いている者に、騎士の資格はないのだ。

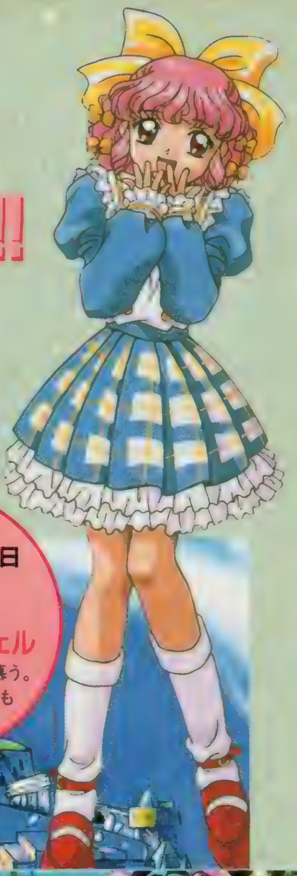
信仰。誉れ高い騎士は、やはり信仰心も深いのである。

魅力。麗しい容姿を兼ね備えた騎士なら、女の子も♥!?

 ©1997 KONAMI ©1997 RED

新キャラも登場で目が離せない!! 女の子たちの気になるプロフィールを大紹介だ!!

前回では、名前しかわからなかった女の子たち。今回はしっかりと、そのプロフィールを紹介するぞ。生年月日が設定されているところをみると、「誕生日イベント」などもあるんだろうか？　また、12歳という思い切った設定のキャラも登場し、どんな「恋愛」ストーリーが展開するのか、興味は深まるばかりだ。



◀これは、デートのシーンかな。ソフィアと夜に会い結構いいムード？

誕生日●12月10日
年齢●15歳
血液型●未検査
ソフィア・ロベリンゲ
歌が好きな、控え目な娘。将来の夢は舞台に立つこと。

誕生日●11月8日
年齢●12歳
血液型●O型
ロリィ・コールウェル
姉のようにレズリーを慕う。夢見がちで内面的にもかなり幼い。

▶そっけない感じのレズリー。付き合うのが難しそうだね。

▲ほかの3人と違って、このロリィだけは中等部に通っているのだ。

誕生日●9月10日
年齢●15歳
血液型●B型
レズリー・ロビカーナ
絵を描くことが趣味。両親と離れて、1人で生活している。

誕生日●8月1日
年齢●15歳
血液型●O型
ハンナ・ショースキー
スポーツ万能。誰とでも気さくに付き合う。一人称は〝ボク〟。

全国1千万の『みつめてナイト』のファンのみなさんは、しっかりと「ソフィアの純愛」はエアチェックしているよね？　え？　知らない？　それはイケないな～。10月12日より、毎週日曜日21:30～22:00の間、文化放送にて「みつめてナイト」の番組が放送中なのだ。DJは、ゲームのヒロインの1人であるソフィアちゃん。ゲームのテーマでもある「純愛」にまつわる、曲、話などを取り上げた楽しい番組だぞ。知らなかったキミは、今すぐチェック!!

ソフィアがラジオのDJとして…大活躍!!

どきどきシャッターチャンス★
～恋のパズルを組み立てて♥～

どきどきシャッターチャンス★
～恋のパズルを組み立てて♥～

発売中 AVG&PZG	▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア
	▶MC（1ブロック）、マウス対応

対戦ジグソーの極意（？）を伝授！
エンディング条件もカ・ン・ペ・キ♥

女の子とのジグソー勝負に勝てば、どきどきモノのグラフィックが見られる一風変わったＰＺＧ。でも、なかなか写真を撮れずに、悔しい思いをしている人も多いのでは？ そこで今回は、キャラ別の攻略ポイントとストーリーモードの基本攻略を大紹介。さらに、エンディング条件もフォローして、好きなあの娘とのエンディングもバッチリなのだ。

煩悩爆発！キャラ別攻略!!

『スピード対戦』において注意しなければならないアイテム攻撃を紹介。しっかりチェックしよう。

FILE ロリロリ・バスガイド

1 佐藤涼子

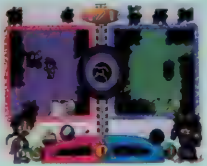
彼女のアイテムレベル４「猫」が最大の敵で、これを喰らうとフィールド上のピースが１つおきにはじき飛ばされてしまう。常に涼子のゲージに注意して、涼子が「猫」に近づいたら「鏡」を使って跳ね返そう。

▶まさに必殺技の「猫」。この攻撃は、パズルが完成に近いほどダメージも大きくなる。

FILE 謎の占い師

2 ユグドラル・双樹

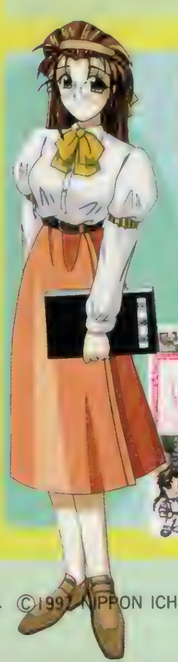
両方のキャラを引きずり込む「ブラックホール」にさえ注意していれば、それほど苦労しない相手。ちなみに「ブラック～」は逆方向に動けば抵抗できるので、引き込まれないようにしながらピースを揃えることもできるぞ。ちなみに、こちらからの攻撃は控えた方が良い。



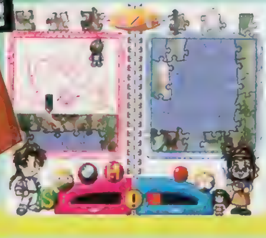
▲お互いに身動きが取れないのは結構お間抜け。

FILE 新米教師

3 花咲早苗



基本攻略に忠実にプレイすればＯＫ。彼女の攻撃はほとんど無意味で、あえて注意するなら飛び道具の「チョーク」ぐらい。ただし、彼女の場合は会話パートに要注意だ。下手な選択をして彼女を怒らせると、ヒロインの神崎唯にまで悪印象を与えてしまうぞ。

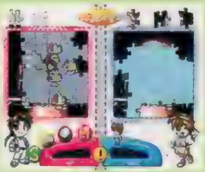


◀見た目は派手で可愛らしいけれど、効果はほとんど皆無な「落書き」。

FILE 元気爆発ウェイトレス

4 園浦可奈莉

プレイヤーの速度が異常に速くなる「スタミナドリンク」には要注意。これを食らうとキャラのコントロールが効かず、一定時間まったくゲームにならないぞ。また、クリア直前に「パフェ乱れ撃ち」で妨害されると、ピースを置けなくなるのでかなり致命的。間に合うようなら迷わず「鏡」を使って跳ね返そう。



▲パフェがある場所にはピースを置けなくなるぞ。

 ©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

水着姿を逃さない勝利のための2大ポイント

ポイント1 ジグソーの基本は外側から！

勝負は、慣れるほどに勝ちやすくなる「スピード対戦」でやるのがベストだ。まず、開始直後の候補ピースは超簡単な外枠ばかりなので、自力で埋めること。外枠が埋まる頃にはアイテムパワーも満タンなので「ハイパーモード」を発動。すると、画面上でボタンを連打しているだけでパズルが埋まり、効果の切れる頃には残り3〜4ピースだけになっているはず。あとは残りを埋めるだけで楽勝だ。

ポイント2 舌先三寸でハートをGet!!

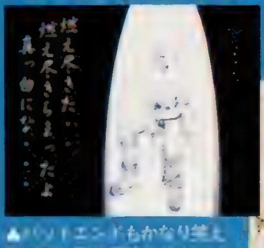
▼制限時間内に選ばないと無言扱いとなって気味悪がられる。

▲リアクションが楽しいけれど、からかうのも程々にしないと嫌われるぞ。

会話パートでは選択肢が現れるけど、基本的には色よい返事を選べば良い。ちなみに、選択結果が正しいと、隠しパラメータである「信頼度」がアップするぞ。信頼度が低いとモデルを引き受けてくれないばかりか、二度と会ってくれないこともあるので要注意だ。

これであの娘とハッピーエンド♥

好きな女の子とエンディングを迎えるには、まず目的の女の子との信頼度を上げること。これについては、水着撮影が終わってからも足を運ぶことで信頼度が上がるので、時間の許す限り会うようにしよう。次に、唯以外のエンディングを目指すなら、4〜5人の水着姿を撮影すること。6人すべてを撮影してしまうと編集長との対戦が始まり、彼女に勝つと唯との対戦となる。この勝負に勝つと、必ず唯とのエンディングになってしまうのだ。



▲バッドエンドもかなり笑えるので一見の価値あり!?

▼6人全員の水着を撮ってしまうと、エンディングが固定されるので注意。

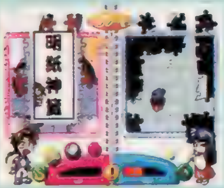
FILE 5 セクシー看護婦 黒木レイ

彼女のアイテムはどれも嫌なモノばかり。特に、微妙なコントロールが必要なこのゲームにおいて、キャラが滑ってしまう「ワックス」は強敵だ。また、アイテムレベル4の「死の宣告」は、プレイヤーのアイテムパワーを奪ってしまう。とにかく速攻を心がけて、「ハイパーモード」も早めに使ってしまうこと。

◀アイテムパワーをゼロにされるのは痛い。

FILE 6 おっとり巫女さん 神庄千冬

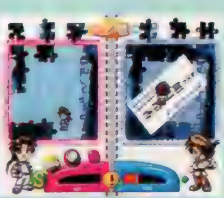
この子は見た目通りのんびりしていて、かなり楽に勝てるはず。ただし、アイテムパワーを奪ってしまう2つのアイテムには要注意……といっても、効果がランダムなので、あまり積極的に「鏡」を使う必要はない。



◀「おみくじ」は効果がランダム。アイテムパワーが増えることもある!?

FILE 7 鬼の編集長 如月玲香

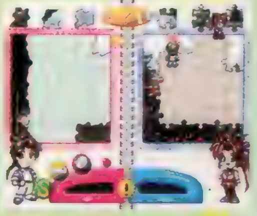
彼女は6人分の水着写真を撮っていたときのみ登場する。とにかく、攻撃のいやらしさとスピードが尋常ではないので、ここでは「サンドイッチ対戦」を選ぼう。そして、外枠を組みつつ画面上方で待機。四隅のパーツが現れたら速攻でゲットして、あとは「ハイパーモード」に任せれば良い。



▶彼女の攻撃はとにかく厳しい。避けることもままならないぞ。

FILE 8 スーパーヒロイン 神崎唯

彼女の強さは、対戦相手にパズルを手伝わせてしまうアイテム「どきどきモード」にある。このアイテムによる投げキッスはかわしきれるモノではないが、画面内を円運動で逃げていれば、かなり効果時間が短くなるぞ。もしも「鏡」が間に合わなければ意地でも逃げ回ろう！



▶「どきどき〜」を食らうと、一気に差を付けられてしまう(泣)。

トゥルー・ラブストーリー

Remember My Heart

たくさんの想い出とともに、『TLS』が帰ってきます。

転校までの1カ月間という限られた時間の中で、できるだけ多くの想い出を作っていく……。そんな〝せつなさ〟に満ちた恋愛SLGが、人気に応えて再び帰ってくる。

昨年12月の発売以来、数多くのファンを魅了し続けてきた『トゥルー・ラブストーリー』が、より華麗に、より魅力的にお色直しして帰ってくる。デートのバリエーションやイベントの増加、男性陣のフルボイス化、そして下校モードでは妹みさきとの下校が可能など、様々な要素をパワーアップ。まさに完全保存版と呼べるデキとなって再登場だ。今回は、ファンがもっとも気になるであろう新しいデートイベントを中心に、こうした「R」ならではの特徴を紹介していこう。

あのときのせつなさをもう一度……

トゥルー・ラブストーリー
~Remember My Heart~

12/11	▶¥3,800　▶アスキー
恋愛SLG	▶MC（1ブロック）

『R』ではこんな所がもっとステキになっているのよ♥

CHECK 1 MISAKI
みさきとの下校が可能になった

ゲームの最大の魅力である下校モード。「R」では、妹のみさきと下校することができるようになった。もちろん、会話によってときめきゲージを高めれば、デートに誘うことも可能になっているぞ。

◀とはいえ、兄妹のコミュニケーションは難しいのだ。

CHECK 2 EVENT
デート以外のイベントも増加!!

デートイベントだけではなく、通常イベントも大幅に増加。基本的にバストアップでの会話のみだったり、同じグラフィックを使用してたりするのだけど、ボイスはすべて新しく録音されている。また、新イベントの中には、選択肢が存在する場合だってある。前作をやり込んだ人でも、新鮮な気持ちでプレイできるハズだ。

◀のぞみからの電話。今、何を考えていたのか尋ねられ……。

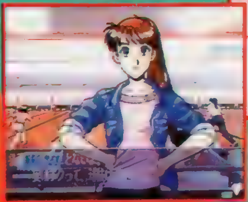
©1996、1997 ASCII Corp./Bits Laboratory

新作デートイベントをちょっとだけ大公開

前作は、同じ季節に何度デートしても内容は同じだった。しかし、『R』ではデートの回数（何回目か）で内容が異なる。もちろん季節ごとにも違いはあるので、そのバリエーションは大幅に増加。ちなみに前作でのデートシーンは2回目で登場。1回目と3回目が新イベントとなっているぞ。ここではその中から後藤、本多、草薙の1回目の秋デートを紹介しよう！

後藤育美

後藤さんとの最初のデート場所はボーリング場。本人は初心者と言うけれど、ストライクの連続で高スコアをマーク。やはり運動のセンスがいいと、何をやっても様になるようだね。



▶▼とても初心者とは思えない活躍彼女は、大満足のごようす

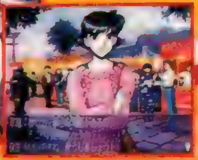
本多智子

本多さんとの最初のデートは、最近近くにできたばかりの植物園へ行くことになるのだ。物静かで落ち着いた雰囲気の本多さんには、ピッタリの場所。ここでは、たくさんの植物に囲まれながら、[illegible]われる彼女の姿を見ることができるぞ。

▶▼植物園でのデート。普段の本多さんと同様、静かで落ち着いた感じのデートだ

草薙忍

秋限定キャラの草薙先輩とは、2人で神社のお祭りへ。約束の時間より早めについた主人公は、金魚すくいに熱中する先輩の珍しい姿を見ることになる。なお、デート中の会話選択はちょっと微妙。あまり馴れ馴れしい態度は好まれないぞ！



◀▼神社の娘だけあって袴姿で登場。そのあとわざわざ着替えてくれる。

CHECK 3 GALLERY

イラストギャラリーを楽しめる

新しいおまけ要素として、オプション画面に「イラストギャラリー」が追加された。ここで、これまでにポスターやCDなどで使用されたイラストを、思う存分鑑賞することができるのだ。

◀▲ポスターやセル画など、発表元によって分類されているので、見たいイラストを探すのも簡単。

CHECK 4 VOICE

男性陣もついにボイス化

前作では柳沢などの男性陣には声が入っていなかったのだが、『R』ではすべてのキャラに声が入り、めでたく完全フルボイス化となった。男性のキャストはラジオドラマと同様なので、ファンならば違和感なく楽しめるハズだ。また、最初の名前入力時やセーブ時などのシステムボイスは、直前のプレイでクリアしたキャラが喋ってくれるようになっているぞ。ビジュアル面だけでなく、こういった細かい部分のパワーアップもうれしいよね。

◀このたびめでたく声が入った大須賀&柳沢の男性陣。これで柳沢ファンも納得!?

パワードール2
POWER DoLLS 2

「PD2」も発売までいよいよ秒読み段階！　今回は、キャンペーンプレイでのメンバー選抜に役立つ情報を大紹介。キャラの能力と魅力を秤に掛けて、キミの思う通りのオリジナルのDoLLSを編成できるようにしておこう。

発売直前！キャンペーンシナリオ編成メニュー徹底研究

パワードール2

11|20 SLG ▶¥6,800 ▶アスキー ▶MC（2ブロック）

編成の第一段階は…

「ＰＤ２」でメインとなるのが、全10ものミッションを通して戦うキャンペーンプレイだ。ただし、キャンペーンに参加できるのは、右の赤色のネームプレート（14名）のうち５名と、青色のネームプレートのキャラ（12名）だけ。赤色のキャラで選択しなかったメンバーは、キャンペーンに登場しないので注意しよう。

オ・ス・ス・メ❤

行動力や技術力を優先させるなら、ナミ、ジュリア、クァンメイ、セルマ、ライザの５人。また、攻撃力の高さからアリスやジュリィも候補として挙げられる。でも、キャラの能力は育っていくので、趣味や好みで選んでも問題はない（笑）。

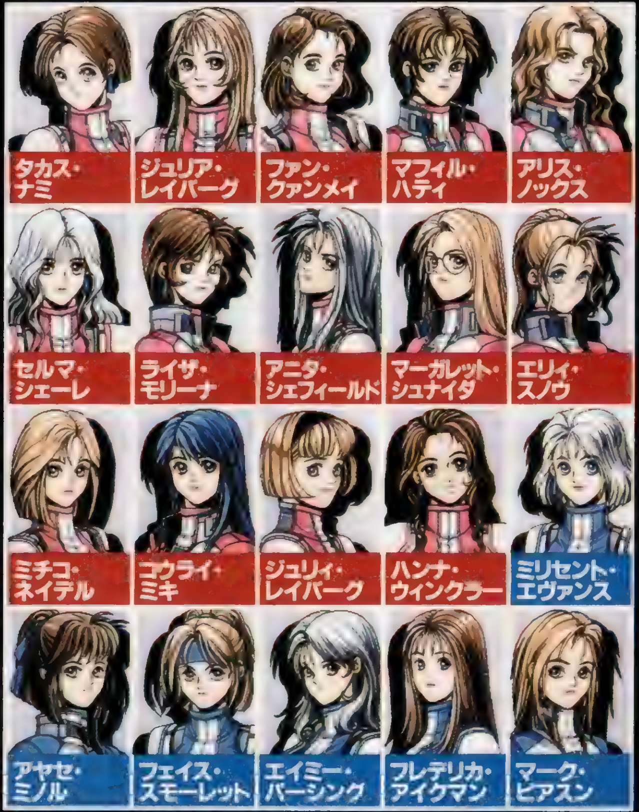
DoLLSメンバー能力一覧

name	AP	対地	対空	白兵	防御	索敵	工兵	通信	隠蔽
ヤオ・フェイルン	31	3	6	7	7	○	×	○	×
タカス・ナミ	31	5	7	4	6	○	×	○	○
ジュリア・レイバーグ	30	7	3	6	6	○	×	×	×
ファン・クァンメイ	30	7	6	2	6	×	○	○	○
マフィル・ハティ	30	-1	0	6	6	○	○	×	×
アリス・ノックス	29	7	6	7	5	×	×	×	○
セルマ・シェーレ	29	7	5	7	6	×	×	×	○
ライザ・モリーナ	29	6	6	-1	7	×	○	○	○
アニタ・シェフィールド	29	2	6	6	3	×	○	×	×
マーガレット・シュナイダ	28	6	5	1	2	○	○	○	×
エリィ・スノウ	27	4	6	2	6	×	×	×	○
ミチコ・ネイデル	29	3	3	3	6	○	×	×	×
コウライ・ミキ	30	6	6	1	4	×	×	×	×
ジュリィ・レイバーグ	31	6	0	6	2	×	×	×	×
ハンナ・ウィンクラー	26	3	1	6	3	○	×	×	×
ミリセント・エヴァンス	30	7	7	5	6	○	○	○	○
アヤセ・ミノル	28	4	4	4	2	×	×	×	×
フェイス・スモーレット	29	4	5	6	4	×	○	×	×
エイミー・パーシング	30	7	7	6	5	×	○	×	○
フレデリカ・アイクマン	26	4	6	2	7	○	×	○	×
マーク・ピアスン	28	6	5	5	5	×	○	×	○
エリオラ・イグナチェフ	30	2	6	7	2	○	×	○	×
セシル・フェリクス	31	6	7	6	7	×	×	○	×
マリー・エシコル	29	6	5	7	6	×	×	○	×
リサ・キム	28	7	6	6	5	×	×	○	×
メリサ・ラザフォード	26	1	5	6	7	×	×	○	×

右の表に示したのが、DoLLSメンバーの初期能力だ。実際の数値は、機体や武装の修正が入ったモノになるぞ。

DoLLS

隊長であるヤオは固定。ミリセント以下の新入隊員（青色）も全員参加することになるぞ。ちなみに作戦終了以降に行動可能な陸戦及び航空人員が２人を下回った場合、キャンペーンプレイは失敗となるので要注意！



DoLLS-Wing

目的地までPLDを輸送したり、戦闘空域で援護したりと、DoLLSの作戦行動には航空部隊によるバックアップが欠かせない。航空部隊に関しては、最初からメンバーが決まっているが、いずれも優秀な人材ばかりだ。

©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC. ILLUSTRATION BY 東場SPECIAL

Point 1 DoLLSの能力をチェック

DoLLSの強さは、いち早くPLDを実戦活用した点にある。これに各員の卓越した能力と、女性ならではの繊細かつ大胆な行動力が加わって、ほかの部隊よりも突出した戦果をもたらす。ここでは、彼女たちのさまざまな能力を見ていこう。

対地&対空補正：
PLDを操り攻撃を行う際、この値にさまざまな状況修正が加味される。もちろん、数値が大きいほど命中率も高くなるのだ。

白兵補正：
この値はとくにPLD操縦者に関係する数値で、白兵戦の熟練度を表す。数値が高いほど、相手に与えるダメージも大きい。

防御補正：
これは、敵の攻撃に対する回避率に影響する。ちなみに、敵から攻撃を受けたり回避するとこの数値が上昇していくぞ。

AP値(アクションポイント)：
各キャラはAP値を消費して移動や戦闘などを行う。つまり、この数値が1ターンあたりの行動力の上限となる。

索敵：
周囲の敵を察知する特殊技能。これを持つキャラは索敵時のAP消費が半分ですむ。

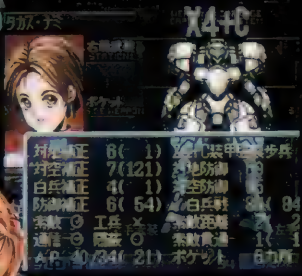
工兵：
爆弾設置や破壊活動など、工作活動の特殊技能。これもAP消費が半分になる。

通信：
航空部隊や砲撃部隊への支援要請や救出依頼の際、通信にかかるAP消費を半分にする。

隠蔽：
PLDを制御。隠蔽（索敵や攻撃に対する防御姿勢など）するときのAP消費を半分に。

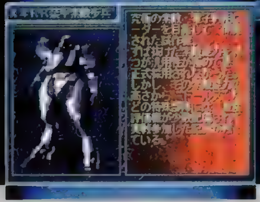
Point 2 キャラの能力に合ったPLDを選ぼう

各ミッションの作戦立案時には、各員が搭乗するPLDを選択する。ここでは、操縦者の能力に見合ったPLDを選択することが重要だ。PLDには汎用型、索敵型、強襲型などのタイプが用意され、機体ごとに補正値が設定されている。これを利用して、能力の低いキャラを強化することも可能なのだ。ただし、索敵能力のないキャラを索敵型に乗せるなどのミスキャスティングは避けたほうがいい。



◀初期能力の高いナミにPLDの補正が加わり、AP値が40に！

▲機体のダメージは半分だが、機能はほとんどマヒしている。



▲オプションで各機体の情報が見られる。

次号は別冊付録で『PD2』を大攻略！　また、電撃攻略王より、ソフトと同日発売される「『PD2』公式攻略ガイド」も必見！

『PD2』用語集

「惑星オムニ」
B.C.2455。人口問題に悩む人類が宇宙に解決策を求め、たび重なる探査の末に発見した移民可能な惑星。

「オムニ連邦政府」
過酷な開拓時代を生き抜いた移民たちの手によって、B.C.2482に樹立された自治政府。

「第一次独立戦争」
入植80年後、地球政府とオムニ政府の移民計画は平行線をたどり、ついにオムニ政府は地球に対して独立を宣言。ここに、第一次独立戦争が勃発する。約5年にも及んだ激戦は、地球側のオムニ独立承認という形で決着がつき、平和協定が交わされた。

「ジアス」
オムニの利権を食むことを望んだ産業界と、地球からの定期派遣軍の主力部隊が結成した軍事組織。彼らは自らを地球至上主義集団「ジアス」と名乗り、オムニ政府に対して武力侵攻を開始する。

「PLD」
正式名称はパワーローダー。もとは惑星開発用の作業機械で、パワーに似合わず、人並みの器用さも併せ持っている。軍用としては、オムニ軍によって初めて実用化され、以降さまざまな用途に合わせた機体が製作された。

「第177特務大隊DoLLS」
DoLLSとは、第一次独立戦争当時海兵隊中佐ハーディ・ニューランドによって提唱、結成された、PLDを主戦力とする特務部隊のこと。人員は複数兵科から集められた優秀な女性兵士で構成され、緊急展開可能な機動部隊として活躍。当初はPLDの戦術、運用面における実践的な研究部隊として配備されたが、オムニ独立に与えた影響は計りしれない。ちなみに、DoLLSは戦争の集結とともに解散されている。

「第二次独立戦争」
独立戦争終結から38カ月、小都市グラデンに端を発した暴動が、新旧移民間の対立を巻き込んで激化。やがてオムニ対ジアスという内戦へと発展する。

「新生DoLLS」
内戦勃発の気配が濃厚となったおり軍司令部に身を置くハーディによって、かつての戦友に再呼集がかけられた。こうしてプロジェクトネーム「ウェディングマーチ」のもと、女神たちは再び戦いの野に放たれる。

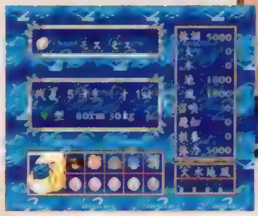
電撃攻略王シリーズ「パワードール2公式攻略ガイド」
（11月20日発売、￥950／発売・主婦の友、発行・メディアワークス）

隠しキャラ登場!!

彼女(?)の名前はモスモスちゃん♥

個性的な仲間たちと協力して、廃部寸前のアカデミーを救うべく努力する育成SLG『ウィザーズハーモニー2』。このゲームでアカデミーに勧誘できるキャラクターは15人とされていたけど、実はもう1人、隠れキャラが存在していたのだ！　今回の記事では注目の隠れキャラ、「モスモス」にスポットを当てるぞ。

▼意外や意外、モスモスのパラメータはかなり優秀なのだ。



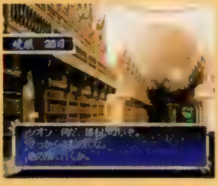
▲生徒会長の鋭い突っ込みに思わずドキドキ。

モスモスちゃんに入部してもらう3つの条件を大公開！

条件1▶メンバーの勧誘にすべて失敗

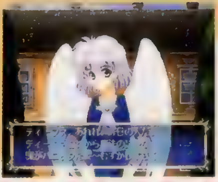
モスモスをアカデミーに迎える第1の条件は、メンバーの勧誘にまったく成功しないこと。ゲーム中では5人の新メンバーを集めないと、アカデミーが即刻取りつぶされることになっているけれど人数が足りない場合はシリウス教官がフォローしてくれる。

条件2▶勧誘期間中に必ず誰かに会う



勧誘期間中には必ず誰かに会っていること。これが、モスモスをアカデミーに迎える第2の条件だ。勧誘期間中に1度でも誰もいない場所に足を運んでしまうと、その瞬間にアウトだぞ。右ページの配置リストでキャラのいるスポットをチェックしよう。

条件3▶同じキャラクターに2度会わない

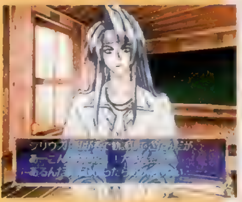


そして最後の条件は、勧誘期間中に同じキャラクターには2度会わないこと。この条件も、配置リストを見ながらでないとクリアするのは困難だ。

この条件をすべてクリアすると…

モスモスちゃんが入部♥

左で紹介した3つの条件をすべてクリアして勧誘期間を終えると、いよいよモスモスの登場だ。シリウス教官が勧誘してきた5人のメンバーの中に、虫の幼虫を思わせる見たことのない姿のキャラクターが混ざっているはずだぞ。でも、教官がいかなる経緯で彼女を勧誘したのかについては、一切が謎なのだ……。



ウィザーズハーモニー2	
発売中 育成SLG	▶¥5,500　▶アークシステムワークス ▶MC（1ブロック）

あっと驚く隠しキャラの秘密を大公開!!

Wizard's Harmony 2
ウィザーズ ハーモニー

勧誘に関するデータを一挙公開！

モスモスを登場させるには、勧誘中のキャラ配置や、キャラクターの勧誘に成功する選択肢（モスモスを出したい場合には選んではいけない選択肢）を知っておくことが重要。ということで、勧誘に関するデータを一挙公開だ！

キャラクターの勧誘成功選択肢

キャラ名	選　択　肢
ティアナ	すまん言いすぎた。話だけでも聞いてくれよ
ティーファ	もちろんさ！
バティア	そんなこと言わないで
瞳	どこから、話をしようか
マリオス	どうしよう……
ミネア	夢みたいなこと言ってないでさー
ルフィミア	君の知識が必要なんだ
ルミナ	絶対、楽しいよ
アースト	お願い、なんでも言うこと聞くから
エルウィン	君が必要なんだ
ガイル	君みたいな人探していたんだ
キース	君にピッタリだろう
幽魔	全く人の話は最後まで聞けってんだ
ルークス	神はいいからさー。アカデミー
レイ	調子よすぎるよなー。やっぱり

勧誘期間中のキャラクター配置リスト

キャラクター配置のリストは、好みのキャラクターに会える場所をチェックする意味で、普通のプレイにも大いに役に立つはず。誰もいない場所もひと目でわかるので、せっかく足を運んだのに誰にも会えず、寂しい思いをすることもなくなるぞ。15人のキャラには1日に1回、必ずどこかで会えるようになっている。

4月22日

場所	午前	午後
寮	キース	バティア
闘技学科棟	ー	ー
魔法学科棟	レイ	ミネア
普通学科棟	ティアナ	ティーファ
家政学科棟	マリオス	ー
図書館	ルークス	ルフィミア
学内食堂	ルミナ	ー
森	ガイル	エルウィン
浜	ー	瞳
学内広場	幽魔	アースト

4月23日

場所	午前	午後
寮	ー	ティーファ
闘技学科棟	幽魔	ガイル
魔法学科棟	ルークス	アースト
普通学科棟	エルウィン	レイ
家政学科棟	ルフィミア	ー
図書館	ミネア	マリオス
学内食堂	ー	ティアナ
森	瞳	ー
浜	キース	ー
学内広場	バティア	ルミナ

4月24日

場所	午前	午後
寮	ー	キース
闘技学科棟	アースト	エルウィン
魔法学科棟	レイ	マリオス
普通学科棟	ティアナ	ルークス
家政学科棟	ティーファ	ミネア
図書館	ルフィミア	ー
学内食堂	ー	瞳
森	幽魔	ガイル
浜	ー	バティア
学内広場	ルミナ	ー

4月25日

場所	午前	午後
寮	ー	ルミナ
闘技学科棟	キース	エルウィン
魔法学科棟	ルークス	レイ
普通学科棟	ルフィミア	ティーファ
家政学科棟	ー	ー
図書館	ー	マリオス
学内食堂	ミネア	ガイル
森	瞳	幽魔
浜	アースト	ー
学内食堂	ティアナ	バティア

4月26日

場所	午前	午後
寮	幽魔	バティア
闘技学科棟	キース	ガイル
魔法学科棟	ミネア	ルフィミア
普通学科棟	レイ	ルークス
家政学科棟	ティーファ	ティアナ
図書館	ー	マリオス
学内食堂	エルウィン	ー
森	瞳	ルミナ
浜	ー	ー
学内広場	ー	アースト

触覚がキュートなプリプリギャル モスモスちゃんの魅力を大解剖

それでは最後に、ゲーム中に明らかになるモスモスの魅力をほんの少しだけ紹介しよう。言葉が話せない彼女（それ以前の問題という気もするが……）は、残念ながら学園の内外で起こる事件のイベントには参加できないのだ。しかしその他のキャラにはない特別なイベントが用意されているぞ。そして、もっともモスモスとの相性度が高い状態で卒業式を迎えると……！

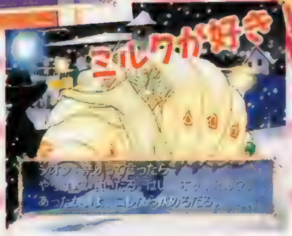
モスモスちゃん季節の着こなし

なんと、モスモスも季節に応じてちゃんと衣替えをするぞ。人間とは異なる独特のセンスに満ちた彼女の着こなしに注目しよう！

▲気に入った相手にはすぐになつく、カワイイ性格。でもその性格が災いして、騒動を起こすことも。

▶喜怒哀楽の感情に応じて、チャームポイントの触覚（どこ？）がピクピク動く。これが彼女の意思表示なのだ。
▼相性度が上がっていれば、主人公の誕生日にプレゼントをくれるぞ！

◀蚕のように糸を吐く能力も持っている。ということは、やっぱり成体になるときには繭を作って閉じ込もるのかな？



▼そんなモスモスの好物はサラダとミルク。この2大好物で彼女の❤をゲット！

©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD

秋の空をときめき色に染める月イチ『ときめき』コーナー

第16回 ノンストップ！ Nonstop! ときめきメモリアル

今回の「Nonstop！」は、急きょ取材が可能になった『彩のラブソング』のアフレコレポート、そしてコナミHPでの『ときめき2』の情報をお贈りするぞ。さらに、恒例の声優インタビューは、よしきくりんさんの登場だ！

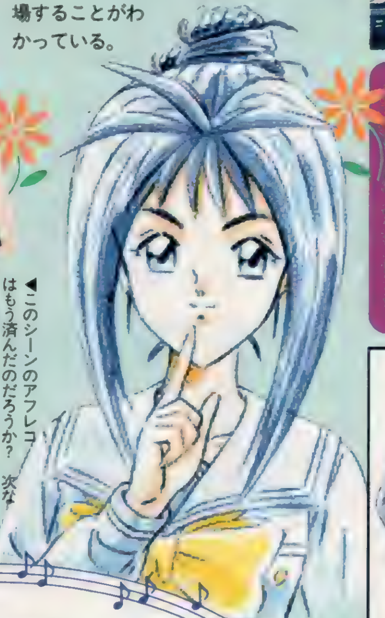
アフレコ取材で判明した最速情報

今までわかっていることをおさらいしよう

まず季節は秋で、主人公は「虹色の青春」と同じく高校２年生。念のため解説するが、「虹色～」の主人公がそのまま片桐さんと出会うのではなく、あくまでプレイヤーとしての主人公だぞ。ゲームの雰囲気としては、文化祭前のお祭り騒ぎ的なものになるらしい。前作とはテーマが異なるため、プレイ感覚はだいぶ違う印象を受けると思っていいだろう。また前作同様、詩織、優美、好雄、みのり、栗林がサブキャラで登場し、各キャラに短いストーリーとミニゲームが用意される予定。ミニゲームは音楽に絡んだものになるらしいぞ。さらに、今のところバンドのメンバーとして新キャラが３人登場することがわかっている。

▼こういう場面での「虹色～」との違いは、おそらくないと見ていいだろう。

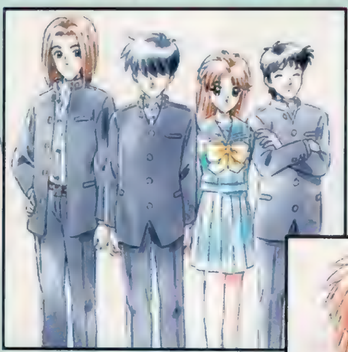
◀このシーンのアフレコはもう済んだのだろうか？ 次なる情報が本当に待ち遠しいところだ。



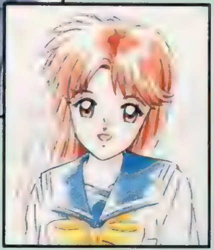
プレストーリー

秋を迎えた私立きらめき高校。主人公は校内でも人気の高いバンドのギタリストで、文化祭のバンドコンテストに向けて新曲作りに取り組んでいた。いつの頃からか、音楽への情熱よりもテクニックを追い求めるようになっていた主人公は、ある女生徒との出会いによって忘れていた何かに気付く。その女生徒の名前は、片桐彩子！

新キャラは3人！



◀これが主人公（左から２番目）のバンドのメンバー。ロン毛の彼（左端）と優しそうな彼（右端）が新キャラだ。



▶彼女も新キャラで、同じバンドでキーボードを担当する鈴音（すずね）ちゃんだ。学年は主人公より１つ下ということだから、高校１年生。彼女に命を吹き込む声優さんはまだ決まっていない。

ときめきメモリアル ドラマシリーズ 彩のラブソング

© 1994 1997 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	
未定 AVG	▶価格未定 ▶コナミ
	▶MC（ブロック数未定）、マウス対応

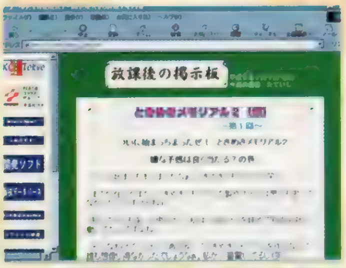
KCE東京ホームページ

放課後の掲示板で『ときめき2(仮)』の情報をゲット!!

前号のニュースページでも紹介したが、ＫＣＥ東京のＨＰ内「放課後の掲示板」に期間限定で「ときめき２（仮）」の他校キャラが加工付きで掲載されたのだ。このことから、今までの情報を総合してみるとキャラに関しては、
①前作のキャラに、新キャラが追加。
②キャラはすべて一新。
③キャラ一新。前作のキャラも登場する。
の３つに絞られる。これはいろんな意味で作品の幅が広がりそうだね。

発売時期に関しては、残念ながらまだまだ先らしい。年明けの情報を待とう。

また、ゲームに関する大嘘な噂があちらこちらで流れてる。本当に信頼のできる確かな情報は、この「放課後の掲示板」だけと思った方がいいだろう。ＵＲＬは、http://www.konami.co.jp/kcet/ 。ちなみにここで紹介した他校キャラのイラストは、もう見ることはできないぞ。



▲これが「放課後の掲示板」。不定期に（笑）更新されているから、ときどきチェックしておこう。

▶こちらが期間限定で公開された他校キャラ。加工されているのが非常に残念だね。

ヒロイン・片桐彩子役

川口雅代さんを緊急キャッチ!!

『彩のラブソング』アフレコ初日は、なんと帰国直後の川口雅代さんの収録だった。いったいどんな感触のゲームになるのか、川口雅代さんに直撃してみたぞ！

アフレコは順調ですよ!

でも実は悩んでたんですよ。「どんな声で始めたらいいんだろう」とかね。一番悩んでいたのはクールにすべきなのか、可愛くすべきなのかっていうところなんですよ。私自身、本編をプレイしたときに「おっ、彩子ってわりとクールじゃん」って思ったんですけど、皆さんはどう感じているのかなぁ？　私の中では、クールな部分と可愛い部分が共存している、アンビバレントな状態がすごくいいなぁと思ってるんですけど……。ファンの方にアンケートを取れば良かったかなぁ（笑）。岡村さんと打ち合わせをして、本編の喋り方とかラジオドラマ用の喋り方とかいろいろ検討したんですけど、最終的には「好きにやって下さい」ってことに落ち着いたんですけどね（笑）。岡村さんは、私がラジオドラマで好きに演じていたのを気に入って下さっていたので、そういうニュアンスを大事にしていくことにしました。もちろん本編に忠実に演じた場面もありますよ。あと、英語のセリフも多少アドリブを入れていますよ。「Great！」を「Marvelous！」や「Fabulous！」にしたりね。今日がアフレコの初日なので、まだ全然わからないというのが正直なところですね。

◀片桐さんに負けず劣らず、川口さんもとっても元気だったぞ。思わず「ハ～イ！」って声が聞こえてきそうでしょ？

◀▼このファッションは、片桐さんを演じるためのものらしい。「普段もポニーテールはするんだけど、今回のこれは彩子を演じるための制服みたいなもの」とのこと。

彩子と私が重なる部分

これが結構あって、「元気出してよぉ～！」とか「頑張ってよぉ～！」とかいうセリフを喋っていると、「はっ、私だ」って思いますよ。日常生活でも、そういうのはよく言ってて、「ＯＫ！」と「ノープロブレム！」は癖になっちゃったの（笑）。「Take it easy！」とか「Maybe tomorrow！」っていう、「何とかなるよ」的な励ましとかもアメリカの人がそういう感じだからよく言っちゃう。そうそう、私も彩子と一緒で天然ボケみたいなところがあって、自分だけ気付いてないことがありますね。「声デカイよぉ」とか言われたり（笑）。それから彩子って元気でしょ？　私もニューヨークに戻ると、プロダクションの人に「あ、元気印が帰ってきたぁ」って言われるんですよ。自分ではそう思っていないけど、元気に見られちゃうっていうところが特に重なるとこかな。あとやっぱり彩子とは違う部分があって、私は今日みたいにアフレコがあったりすると心配しちゃったりするタイプなんですよ。「大丈夫かなぁ～」って不安になっちゃうんだけど、そういうときは彩子の力を借りて「何とかなるって！」って元気を絞り出す感じで頑張っていますよ。

彩子の意外な一面が

彩子ってどんな子なのか、今までわからない部分があったでしょ？　それが少しずつわかっていくような感じかな。今までのいろんな作品でわかっている部分はあるんだけど、何でそうなったのかっていう理由がわかっていくんじゃないでしょうか。ちょっとファニーで前向きで、実はFragile ～壊れ物っていう……強そうに見えて実はもろい女の子。例えば「好きだ」って思った瞬間に何にもできなくなっちゃうような、そんな雰囲気を感じ取ってもらえればいいですね。それから、今までとはちょっと違った彩子の一面がチラリと見えると思いますよ。だから、結構深いものに仕上がっていると思います。ただ楽しいだけの作品っていうのじゃなくて、もうちょっと踏み込んだものになるんじゃないかな。だから、彩子のことをそんなに好きじゃないっていう人も、ちょっとトライしてみてね。そして、彩子が好きな人は絶対に満足できますよ！　岡村さんも「今日の収録で、絶対いい作品になるということを確信しました！」と言っているので絶対面白いものになるでしょう!!　発売を楽しみにしていてね～。私も早くプレイしたいで～す！

▶川口さんと岡村さんが、作品のデキを確信してのVサインだ。もう、早くプレイしたくてウズウズしてくるよね。

PHOTO／まきたゆういち

Nonstop! ときめきメモリアル恒例声優インタビュー

よしきくりん へんちくりんインタビュー

Kurin Yoshik

SPECIAL LONG INTERVIEW

今回のゲストは、早乙女優美を演じているよしきくりんさん。本誌コラムでも活躍中のよしきさんの趣味は帽子集め。今回のインタビューでも、よしきさんならではの一風変わった帽子を披露してくれたぞ。はてさて、自ら「へんちくりん」と豪語(笑)するよしきさんの口から、いったいどんな話題が飛び出すんだろうか？　さあ、とにもかくにも、とりあえず読んでみてくださ〜い！

「男子更衣室」では最長記録だったんです

――「電撃コラムス」ではおなじみですが、インタビューは約2年ぶりですね。

よしきくりんさん(以下よしき、敬称略)：えっ、もう2年も前なんだ〜。皆さん、どうもお久しぶりです！　よしきアゲインですね(笑)。

――Vol.55〜56のコラムでは「虹色の青春（以下、虹色）」をプレイなさったときのことを書いていらっしゃいましたけど、改めてその感想を聞かせていただけますか？

よしき：『虹色』はすごいハマりましたね。私自身も優美ちゃんが登場しているものの、どんなセリフを言ったのかすっかり忘れてたんです。それを思い起こすべくプレイして、主人公が家に帰ったら必ず優美ちゃんに電話をかけて「こんなこと喋ったな〜」とか思いながら話を聞いてたんですよ。でも、みんな可愛いからそっちの方に目がいっちゃって…(笑)。声を聞いてるとみんなそれぞれ成長したなって感じがしますよね。1番最初に録ったPCエンジン版の『ときめきメモリアル』とは、またちょっと違った感じで演技してるのかな〜って思いました。虹野沙希ちゃんがすごく可愛かったし、なかなか良くできたゲームで満足度は高いですよね。コラムの原稿の都合上、2回に分けてプレイしたんですけど、半分でプレイを止めた時点で「あ〜、続きをやりたいよ〜！」って思ったほどなんですよ。我慢できなくて「あと1日くらいイイかな」とか思って続きをやったら、4日間くらいオーバーしちゃったんですよ(笑)。そのくらい続きが見たいという気にさせるゲームでした。結果は全然ダメでしたけどね。

――「ハッピーエンドが迎えられなかった」とコラムに書いた後は……？

よしき：あ、その後はもうやってません(笑)。次のコラムの原稿のために『ランナバウト』にいっちゃいました(爆笑)！

――ちなみに、「優美ボンバー」のイベントは見られましたか？

よしき：そういえば見なかったですねぇ。でも、サッカーのミニゲームは一生懸命「シュート！」って言いながらやりましたよ(笑)。

――あれは結構燃えちゃうんですよね。

よしき：そうそう！　あれは楽しかったです。最近、ラジオ番組でスポーツニュースとかやるのでサッカーに興味があったりするんですよ。それでこの間、国立競技場のチケットが手に入ったので日韓戦に行って来たんです。それもスタンドの一番前！　すぐ側にカズとかロペスとかいたんですよ。だから『虹色』でもサッカーに燃えましたね〜(笑)。

――ところで『虹色』のアフレコはどんな様子だったんですか？

よしき：ブースに1人ぼっちで淋しかったです。だいたい何でもそうですけど、モノがわからないじゃないですか。だから、全体のイメージがイマイチよくわからない分、適当に想像して演じてます(笑)。

――『虹色』では会話的なセリフが多かったと思うんですけど、感想はいかがだったでしょうか？

よしき：バスケ部とかプロレスとか、それぞれ特徴のあるシーンが多かったので、そういう意味ではすごく役に入りやすかったです。優美ちゃんのシチュエーションに合った、特徴的なシーンをギュッと凝縮した感じでしたね。久しぶりに一本物みたいなのを録りましたでしょ。同じ『ときめき』でもまた違うゲームみたいで、楽しかったです。

――CD「月刊ときめきメモリアル」もVol.18で終わりという話なんですが、今までの収録の中で楽しかったことは何ですか？

よしき：小野ちゃんと祐ちゃんの「きらめき高校男子更衣室」が楽しかったですね。

――あれはもう、ハチャメチャで本当に面白かったですよね。

よしき：うん。あれは私が録ったとき、1時間近く録音して最長記録って言われたんですよ。スタッフの人たちも「もうやめなさいっ！」って突っ込んでくれればよかったのに(笑)。でもカバンの中身とか探られちゃって、私の12年ぐらい使ってる革の手帳とかが話題になったりしましたねぇ。私は結構1つの物を長く使いこなすタイプなんで、今の車も長年乗ってるんですよ。

PHOTO／まきたゆういち

「徹子の部屋」に出るのが夢なんです

——「月メモ」の収録を振り返ってみての感想はいかがでしょうか?

よしき：そうですね、ドラマにもうちょっと出してほしかったな。優美ちゃんの出番ってホントに少なかったから、私自身もあんまり出た記憶がないの。でもまぁ、ゲームからいろいろ発生したうちの1つで、CDも1回延長しましたでしょ？　だから、それだけ支えて下さったファンの皆様のおかげだと思って大変感謝している次第でございます。

——確かに優美ちゃんの出番は少なかったですよね。ほかには何かありますか?

よしき：やっぱり、「きらめき高校男子更衣室」は面白かったなぁ。というのも私、「徹子の部屋」に出るのが夢なんですよ。「笑っていいとも！」のテレホンショッキングとかもいいな〜と思ったりして(笑)。だからね〜、あのコーナーには呼んでもらって本当に嬉しかったんですよ。面接とかすごく好きで、何か質問されることに対して答えるのにワクワクしちゃうんです。就職活動してたときも結構ウキウキだったんですよ。

——珍しいですね(笑)。普通、面接って緊張するものじゃないですか?

よしき：コンコンってノックして部屋に入って椅子に座るまではドキドキなんですけど、そのあといろいろ聞かれて話し始めると楽しくって笑わせたりして喋りすぎちゃうんですよ。それで「あー、またダメだったな〜」っていうのがよくあったんです(笑)。

——それでは、早乙女優美のキャラクターについてお伺いします。前のインタビューでは「ポニーテールをしてて学生時代の私に似ている」と第一印象を語ってましたが、あれから優美ちゃんに対する印象は変わりましたか?

よしき：私も年取りました(笑)。自分も日々変化があったり成長したりするわけですよね。例えば1カ月前と後に録ったのとでは印象も違うだろうし、1年後だとまた違うだろうと。息を吹き込む自分が変われば、吹き込まれるキャラクター自体も変わると思うんですよ。ですから、まぁ直接お会いしたことはないですけど、たぶん優美ちゃんもそれなりに成長しているんだと思います(笑)。

——そうですね。だんだんとキャラクターにも深みが出てきてますよね。

よしき：それは自分の深みとも言えるわけですよね？　もう、まさに人生そのものですよ(笑)！

——優美ちゃんが実際にいたら、どう思いますか?

よしき：明るくて良いんですけど、ちょっとわがまま過ぎるんじゃないかしら。年月が経つにつれて、最初の頃よりはわがままじゃなくなってきてる感じもしますけど。「こんなこと言ってたらファンの方に嫌われちゃうかな」って(笑)。だから、だんだんと性格が丸みを帯びてきたのかな。まぁ、明るくて天真爛漫で、友だちにはいいと思いますけどね。あと、ちょっとお兄ちゃんにベッタリし過ぎ(笑)。

——そうですね、優美ちゃんってお兄ちゃんっ子ですよね。それで好雄も妹想いだし。

よしき：そう、何でも「お兄ちゃん、お兄ちゃん」って感じでしょ。あれだったら彼氏ができないんじゃないかしらと思って、ちょっと心配になります。もうちょっと大人になるんだぞ(笑)。

——総合的に見て、早乙女優美というキャラクターをどう思いますか?

よしき：明るくて可愛いんじゃないかなと思います。わがままなんだけど、無邪気で憎みきれないところもあるでしょ。その辺も含めて可愛いと思いますね。もう4年間も演じてきたわけだし、やっぱり思い入れは深いですよ。自分の分身とまではいかないけど、その子が喋れば私の声が出てくるわけだから、すごく愛着はありますね。ほかのキャラクターに比べたら、そんなに個性的って感じでもないですよね？　おてんばでプロレス好きで、子供っぽいけどどこにでもいそうな女の子ですよね。自分と重なるところもありますから、そういう意味でも可愛いですよ。

——よしきさんもおてんばだったんですか?

よしき：ええ、……かなり。結構キてたらしいですよ(笑)。おてんばな子が大きくなるとおとなしくなるって言うのはウソだね〜っていうくらい。だから、優美ちゃんもこの先どうなるのか、ちょっと恐いですね(笑)。

——今まで「ときめき」関係の収録の中で、今だから話せる笑い話とか失敗談などはありましたか?

よしき：失敗談ねぇ……仕事は完璧にこなす方なんで(笑)。あ、いつも収録のときにマイクの位置が高すぎて届かなかったっていうのは今だから話せる笑い話ですね。みんな背がデカいんですよ。最初の頃は言えなくて、収録中は背伸びとかしてて……(笑)。私ね、ローファーとかぺったんこな靴を履くことが多かったんですよ。でも「これは高めの靴を履かなくちゃいけない」と思って、ヒールが高い靴を買うようになったの。ところがスタジオに行ったら、みんな大きいくせにまた高いヒールを履いて来るんですよね(笑)。だから、結局何も変わらないわけですよ。でも最近の収録では、「ちょっと低くして下さ〜い」って言っちゃうので、背の高い方はちょっと猫背になったかなと思います(笑)。あとは……歌は時間かかったかな。

——歌って優美ちゃんの声で歌って下さいって言われるんですよね?

よしき：そうなんです。私、カラオケで歌うときは結構低めなんですよ。低めのトーンでガーッと盛り上がっていくような情熱的な演歌が好きなので、それで歌い慣れてるでしょ。しつこく「演歌でお願いします、演歌ポップスでもいいから」ってリクエストしたんですけど、やっぱりダメでしたね(笑)。でも「マイエナジー」は気に入ってます。

——話は変わりますが、最近何か新しいゲームの収録をなさったそうですね?

よしき：はい。まだ内緒なんですけど、とっても楽しかったです。初心に帰れるゲームっていうのかしら。もう少ししたら情報が出てくるんじゃないでしょうか。

コラムを書くまでゲームはやらなかったんです

──本誌でコラムをずっとやってらっしゃいますけど、やってていかがですか？
よしき：すごく楽しいです。書いて伝えるという表現方法が、声の仕事とはまたジャンルが違うので面白いですね。それに自由に書かせていただいてるので、肩の力を抜いて書けてすごく楽しい。２週間に１回原稿のしめ切りがあって、その２週間に仕事とかプライベートとかを振り返りながら、それを書いて表現する。日々あることを「あ、これ原稿に書いちゃお」って思いながら毎日生活してるから、すごく楽しいんです。
──あのコラムを読むと、現在よしきさんが何をしてるのかわかりますよね。
よしき：そうそう。だからね、忙しくて会えない友だちとかには、近況報告代わりに「あのコラムを読んでね」って言ってるんですよ。また、ゲームもいろんなものができるので、それも本当に楽しいです。
──ゲームの方も、もうずいぶんたくさんプレイしましたよね？
よしき：そうですね。今日、原稿を渡したので、最初から数えて40回以上になるのかな？　それだけいろんなゲームをやらせていただいたってことですよね。まぁ、たまには時間がなくて苦しいこともあるんですけど、睡眠時間削ってやったりもしましたね。友達なんかには「いいねぇ、遊んで仕事になるんだから」とか言われて（笑）。でも、そこは仕事っていうことでキッチリやらせていただいてるんですよ。出会ったゲームの中で、本当に好きなゲームもいっぱいあったし。あのコラムはホントに楽しいので、ぜひ皆さんに読んでいただきたいと思います。

──ゲームは元から好きだったんですか？
よしき：いえ、以前はゲームをやらなかったんです。優美ちゃんはゲームセンターにもよく行ってるらしいんですけど、私はプロセスがあんまり好きじゃないし、ゲームセンターもあんまり好きじゃなかったですね。だからコラムを始めるようになってからゲームも始めたんですよ。でもホントにいろんなゲームがあって面白かったなぁ。

──特に印象に残ってるゲームはなんですか？
よしき：１番好きなのは「ＥＳＰＮストリートゲームス」です。もうハマっちゃいましたね。ＲＣＧでは「リッジレーサー」のガンガン走れるところとか、背景のサンフランシスコとかが好きなんですよ。あとは「パラッパラッパー」が好き。パラッパ缶をゲットして、仕事で使ってるんですよ。「パラッパ２」の吹き替えがあったらやりたいですね。ゲームの声って「ときめき」しかやったことないから、ゲームをプレイしていると「これやってみたいな～」って思うものがいっぱいあります。あと、「ＦＦⅦ」でグリングリン牧場のクリンちゃんが出てきたときはビックリした（笑）。
──それでは、「ときめき」以外での現在のよしきさんのご活動を教えて下さい。
よしき：はい。私、ＣＭナレーションを始め、ＣＭソングを歌っているよしきくりんです（笑）。ＣＭソングは今だったら「お台場チャンネル、フジテレビ！」っていうのが流れてますね。それからレギュラーで４年ほどやっているラジオＣＭがありまして、日本各地を取材ロケするこれまた良いお仕事なんです。土地土地のおいしい物を食べながら、東北から九州まで、ほとんどの都道府県を網羅してるんです。ついこの間も、東海から近畿にかけて１カ月近く全県まわってきたんですよ。ちょっとハードでしたけどね（笑）。あとは、ニッポン放送の土曜日朝８～11時までの３時間生放送「うえちゃんの花の土曜日おっかけラジオ」という番組でアシスタントをやっています。あ、さっきの「お台場チャンネル～」っていう歌なんですけど、ニッポン放送を聴いていただけると「土曜のラジオは上柳！」ってパクリバージョンがあるんですよ。これは番組の間に何回も流れますね。ラジオでは素のよしきくりんでやってるっていうか、そのまんまパーソナルな部分を出しているんですよ。この番組は政治・経済・スポーツのニュースからいろんなことをお伝えするもので、毎回政治家、歌手、作家などビッグなゲストの方がいらっしゃるんです。今までにも伊丹十三監督、林真理子さんとかイッセー尾形さん、シャ乱Ｑのつんくさんや中山美穂ちゃんとかもいらっしゃいましたね。あとカタいところでは、元ペルー大使の青木さんが政治を語るというのもありました。それからついこの間、日産「タンゴ・ブエノスアイレス」のニッポン放送特別講演の日に、上柳さんと一緒にオープニングの司会を務めたりなんかもしましたよ。本当にいろんな方とお会いするからすごく刺激になり、自分の幅が広がるので楽しいです。私は自分の年齢を隠したりするのは芸風的にも好きじゃないので、ラジオ番組では年齢とかも全部出しているんですよ。これから先の自分のスタンスとしては、そのままの素のよしきくりんで勝負していきたいと思います。そういう意味でも日々勉強ですね。とても楽しいです。
──じゃあファンの方はぜひ聴きましょう、ということで（笑）。
よしき：そうですね。きっといろんなことがバレると思いますけど、ちゃんと聴いてね。皆さん、素のままのよしきくりんを広い心で受け止めちゃって下さい。
──最後に、ファンの皆さんにメッセージをお願いします。
よしき：優美ちゃんと同じく、私も日々成長し、いろんな仕事をこれからもしていくと思います。いずれは「ときめき」を卒業するときが来ると思うんですけど、卒業してもよしきくりんを応援していただきたいなと思います！

■よしきくりんPROFILE■

所属：大沢事務所　出身地：神奈川県
誕生日：１月26日　血液型：Ｏ型
特技：社交ダンス、Ｂ級ライセンス
【おもな出演作品】
●映画
Shall we ダンス？
●ＣＭソング
ダイハツ／ミラパルコなど

きらめき情報局

GOODS 記念グッズ大量入荷!

●テレカセット

特製窓開き台紙入りの３枚セットのテレカ。種類は３種類で、右が「夏休み」、下が「放課後」、右下が「居残り」。台紙サイズはW250×H150mm、価格は¥4,000(税別)。

●ときめきからくり時計

詩織のテーマ曲「思い出の数だけ…」が１時間ごとに流れるからくり時計。曲に合わせて詩織、虹野、片桐のチビキャラが、クルクルと踊ってキミだけのために時を刻むぞ。サイズはφ330mm、1曲約50秒、価格は¥7,000(税別)。

●ときめきリストウォッチ

アメリカ・フォッシル社製の腕時計。ピンズと缶ケース付き。館林バージョン（ピンズはコアラ）もあるぞ。¥12,000(税別)

CD おなじみコナミレーベルの新譜

★ときめきメモリアルドラマコレクション

「もっと！～」オンエア前に発売されたCD３枚のドラマ部分を、２枚組にまとめてリリース。『虹色～』に名前だけ登場した鞠川や田中も登場する物語だ。

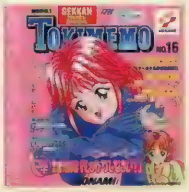
▲発売中(10月22日)／¥3,059(税込)／２枚組

★ステレオドラマ　クリック&デッド NETWAYスイーパーズmission:03

現在放送中のラジオ「CLUB db STATION」のSFサスペンスドラマCD化第３弾。今回のドラマのテーマはストーキングハッカー。ゲストとして笠原弘子さんも参加。

▲発売中(10月22日)／¥2,854(税込)

★月刊ときめきメモリアルNo.16



▲11月６日発売／¥2,243(税込)

おなじみ「月メモ」も早いもので16作目。テーマソングは詩織と館林、バスルームトークは如月。さらに秋穂みのりのコーナーも登場し、勢いはまだ止まらない！

★Memories／藤崎詩織

▲11月６日発売／¥3,059(税込)

いわゆるバーチャルアイドルの２ndアルバム。大江千里、種ともこ、高野寛、財津和夫、小比類巻かおる、来生たかお、村下孝蔵ら豪華作家陣が強力にサポート！

★O.K!O.K.／栗林みえ

みえちゃんのデビューシングルにして、今月４日にTBS系列で放送が始まったアニメ「がんばれゴエモン」のエンディングテーマ。CWはキャラバンでおなじみの「恋のシーソーゲーム」だ。

▲11月６日発売／¥1,020(税込)

★金月真美MOONLIGHT LIPS 渚のトリコロール

シリーズのCD化第２弾。マミリン、桜ちゃん、鬼ちゃんらレギュラーが贈るホットなひととき。今回の目玉は、オンエアでは聴くことのできない出演者の「寝起きコーナー」。

▲11月６日発売／¥2,854(税込)

今後の発売スケジュール

もしも私が天使だったら／館林見晴 with S://Bros(サセボブラザーズ) …11月21日予定／¥1,020
ときめきメモリアル　クリスマスアルバム(仮) ……11月21日予定／¥3,059
クリック&デッド　NETWAYスイーパーズmission:04……11月21日予定／¥2,854
※CDはすべてコナミレーベル(キングレコード)より発売
※価格はすべて税込

藤崎詩織2ndシングル発売記念

２ndシングルの発売を記念した、オリジナル描き下ろしのテレカとリトグラフが発売中(９月26日発売)。

←テレホンカード　台紙サイズW100×H150mm、価格¥1,200(税別)

→リトグラフ　サイズW205×H280mm、価格¥15,000(税別)

虹野沙希１stアルバム発売記念

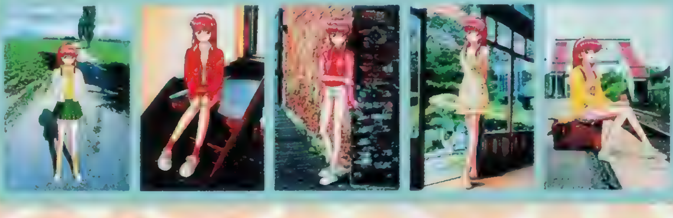
１stアルバム「over the rainbow」の発売記念グッズ。すべてオリジナル描き下ろしで、こちらも発売中(９月26日)。リトグラフは限定品で、300枚限りだぞ。

←リトグラフ　サイズW205×H280mm、価格¥15,000(税別)
↓テレホンカード　サイズW100×H150mm、¥1,200(税別)
ポストカード５枚組　サイズW220×H310mm、¥1,200(税別)
クリアファイル５枚組　W100×H150mm、¥500(税別)

藤崎詩織2ndアルバム「Memories」発売記念

オリジナル描き下ろしの２ndアルバム発売記念グッズ。すべて５枚ずつのセットで、発売日は11月６日。

テレカセット５枚組　台紙サイズW148.5×H150mm、価格¥6,000(税別)、
ポストカード５枚組　サイズW100×H150mm、価格¥500(税別)
クリアファイル５枚組　サイズW220×H310mm、価格¥1,200(税別)



↓リトグラフ　サイズW340×H454mm、価格¥28,000(税別)、限定300枚

今回の声優インタビューに登場してくれた、よしきくりんさんの直筆サイン入り画面写真を２種類・各５名にプレゼントするぞ。欲しい人はＰ163のプレゼントページをよく読んで、付属のハガキにて応募して下さいね。画面はスペースの都合上掲載できなかったけど、Ｐ163にはちゃんと載っているからね。

KONAMI
Shiori Fujisaki
Memories
メモリーズ
ここから始まるメモリー
1. Memories ―地球はメリーゴーランド―
2. 涙が出るのは悲しみだけじゃなくて
3. 恋は星に届く
4. 終わらないメモリー ―REMIX―
5. はぐれそうな天使
6. 記憶の最初から
7. always
8. リンゴの樹の下で
9. Go! Go! パラメータ～Shiori～
10. 伝えられない想い
藤崎詩織
New Album
11.6thu In Store
（初回限定2大特典：ピクチャーCD、スペシャル・コレクション・カード）
KICA-7812 定価¥3,059（税抜価格¥2,913） © KONAMI
KONAMI
Distributed by
KING RECORDS

おもいではここから始まる・・・

藤崎詩織2ndアルバム「Memories」を記念して、オリジナルグッズも同時発売!!

11月6日発売!!

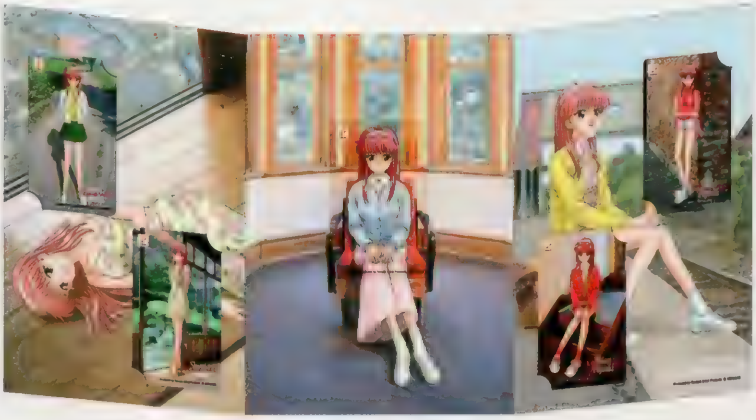
Telephone Card Set

CP393

Memories 発売記念 テレカセット

メーカー希望小売価格 ¥6,000（非課税）

コレクター必須、
豪華台紙入りテレホンカード5枚組。
●入り数／50度数テレホンカード5枚
●台紙サイズ／W148.5×H210mm
●テレホンカードは非課税です。



Clear File Set

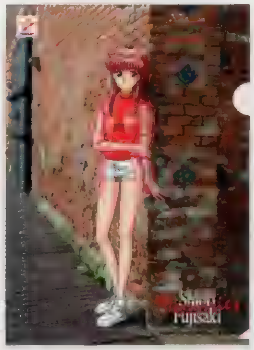
CP394

Memories 発売記念 クリアファイル5枚組

メーカー希望小売価格

¥1,200（税別）

背景のみがハーフトーンで、
中身が確認できるスグレもの。
●5枚セット
●サイズ／W220×H310mm



中面

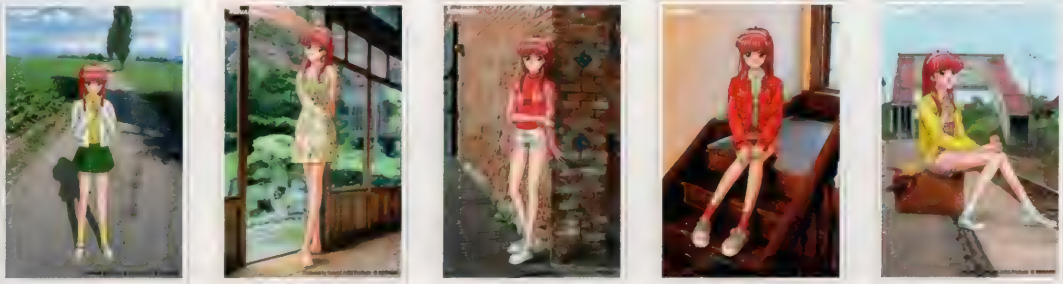
Post Card Set

CP395

Memories 発売記念 ポストカード5枚組

メーカー希望小売価格 ¥500（税別）

クリアファイルと同絵柄の、ポストカードセット。
使うかどうかは君しだい。
●5枚セット　●サイズ／W100×H150mm



ビガロ新宿店内（3F）
にCP（※CPとはCREATIVE PRODUCTSの略称です。）
ショップ「こなみるく」
オープン！
みなさまのお越しをお待ちしています。

こなみるく

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品に関するお問い合わせは お客様相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10：30～12：00／午後1：00～5：00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

インターネット情報サービス ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

97240506

PlayStation
PlayS
GRAN
THE REAL D
誕
近日発売予定 予定価格 5,800円（税抜）
© 1997 Sony Computer Entertainment Inc. "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
10/25（土）～11/5（水）第32回東京モーター
会場：千葉・幕張メッセ（日本コンベンションセンター）2F 中央モール

tation™
TURISMO™
RIVING SIMULATOR
生
モータースポーツの歴史に、いま、
大いなる一ページが刻み込まれた。りして
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER
ショーにてグランツーリスモ特別体験試乗会。
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントは第32回東京モーターショーに協賛しております。

PlayStation
予約開始！
けんしん
るろうに剣心
めいじけんかくろまんたん
—明治剣客浪漫譚—
'97年12月発売予定
標準価格5,800円(税抜)
十勇士陰謀編
じゅうゆうし いんぼうへん
◆予約・購入Wキャンペーン実施！◆
11月1日より予約キャンペーン開始！
プレイステーション用ソフト「るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編」を店頭で予約された方に、その場でプレイステーション用ソフト「るろうに剣心」オリジナルポストカードをプレゼント！
更に、ポストカードに付いている応募ハガキに12月発売予定プレイステーション用ソフト「るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編」商品帯部分のバーコードを切り取って貼り、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントに送ると、抽選で1,000名様にプレイステーション用ソフト「るろうに剣心」特大オリジナルポスターをプレゼント！ 応募〆切：1998年1月末日（予定）
©和月伸宏／集英社・フジテレビ・SPEビジュアルワークス ©Sony Computer Entertainment Inc.
商品についてのお問い合わせ先：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

GoGo
ごーごーれっつごー
RPG
あーるぴーじー
テイルズ オブ デスティニー
ゼノギアス
チョコボの不思議なダンジョン
フロントミッション オルタナティヴ
電撃PSは
RPGの味方です

超美麗なオープニングビジュアルを初公開!!

12月23日に発売日決定!! 期待の大作『TOD』

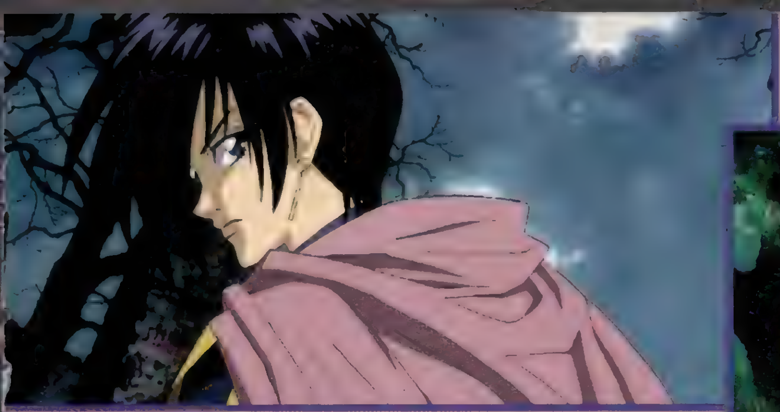
独特のACT風戦闘システムと、個性豊かなキャラクターが魅力の『テイルズ　オブ　デスティニー』(以下『TOD』)。今回は、ついに入手したオープニングビジュアルを紹介！さらに、新たに公開された特技&晶術などの新情報も満載だ！

テイルズ　オブ　デスティニー

12/23 RPG	▶¥5,800　▶ナムコ ▶MC（1ブロック）

テイルズ オブ
Tales of

©いのまたむつみ／（株）ナムコ ※画面は開発中のものです。



スタンやルーティーをはじめとするパーティメンバーの、生き生きとした表情。壮大な物語の始まりを感じさせる、美しいグラフィック……。わずか数枚の画面写真からでも、『ＴＯＤ』のＯＰの完成度の高さはビンビン伝わってくるよね。う〜ん、動いている映像が早く見たい！

波乱に満ちた物語が、いま始まる!!

デスティニー

Destiny

新たに判明した特技&晶術を紹介!!

「TOD」の特徴の1つである戦闘システム「E－LMB（エンハンスト・リニアモーションバトル）」。これは、敵キャラとの距離や高低差などの要素にリアルタイム性を加え、ACT風の緊迫感ある戦闘を実現した独特の戦闘システムだ。プレイヤーが操作できるのは主人公のスタンのみで、ほかのキャラはAIによるオートバトルとなる。また、AIキャラが戦闘で使う特技・晶術を事前に設定したり、戦闘中も状況に合わせて使用したりと、戦術的な要素も合わせ持っている。

特技

特技とは、いわゆる"必殺技"のことだ。直接攻撃系や、非戦闘系など、キャラクターごとにさまざまな特技が用意されている。ちなみに特技は、事前に"特技登録"をしておかないと戦闘で使用することができない。また、登録できる数も限られているので、じっくり考えて選ぶ必要があるぞ。

雹雨（ひょう）

一度にたくさんの矢を放ってダメージを与える、ウッドロウの特技。攻撃技には遠くの敵用のロングレンジ、近くの敵用のショートレンジ、全距離対応のオールレンジの3種類があるが、これはロングレンジ技のようだ。

◀弓を構えたウッドロウが、一度に8本の矢を、上方45度の角度に向けて発射！

▶放たれた矢が、広がりながら、放物線を描くように敵に向かって飛んでいく。

▲敵に命中！　基本的には遠距離攻撃用の技だが、放物線を描いて飛んでいくので、中距離位置で空を飛んでいる敵などにヒットすることも。

晶術

晶術とは、ディムロスやアトワイトといった知能を持つ剣「ソーディアン」が習得する、魔法みたいなもの。つまり、ソーディアンを装備できるキャラしか使用できないのだ。この晶術を使いこなせるかどうかが、戦闘で勝利できるかどうかの鍵となるだろう。

フレアトーネード

スタンの相棒、ディムロスが使用する、かなり威力の高い炎系の晶術。敵の足下からマグマを噴出させて、大ダメージを与えるというものだ。なお、ソーディアンには、それぞれに「属性」が設定されており、ディムロスの属性は「火」。ほかには、炎の壁で攻撃する「ファイアウォール」といった呪文がある。

▼画面全体を覆うように、次々と噴出するド派手なマグマの火柱。

▲呪文が発動すると、地面が高熱で真っ赤に燃えはじめる。大地がぼこぼこと煮立っている、という感じだ。

▲そして、真っ赤に煮えたぎる地面から、マグマの固まりが噴出！　なんだか、見ているだけでかなり熱そうだよね。

ピコピコハンマー

前作『テイルズ オブ ファンタジア』でもかなり人気の高かった攻撃補助系の呪文「ピコピコハンマー」が、好評につき「TOD」にも登場！　これは、シャルティエが覚える、敵を気絶させる効果のある晶術だ。

▲普段クールなリオンが「ピコピコハンマー！」とか叫ぶのは、ちょっと笑えるかも。

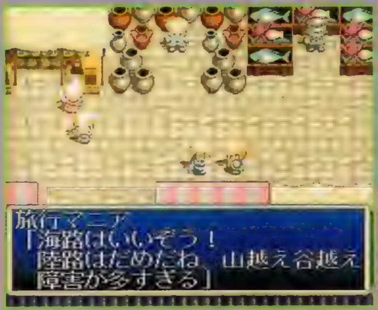
▲巨大なピコピコハンマーが、大地を叩く！　当たったらかなり痛そうだけど、ダメージは全然なし。

▶みごとに敵を気絶させることができた。気絶したキャラの上では、ひよこが輪になって踊っている。

広大な世界を舞台に冒険は繰り広げられる

豊かな自然と、古代科学文明という、２つの要素が混在する「TOD」の世界。そこは、「レンズ」の力で空を飛ぶ「飛行竜」や、知能を持つ剣「ソーディアン」など、たくさんの不思議に満ち満ちている。スタンたちの冒険は、これらの謎を解いていく、探求の旅でもあるのだ。

◀陽光照りつける南国の町。スタンもこの暑さで汗をかいてるぞ。

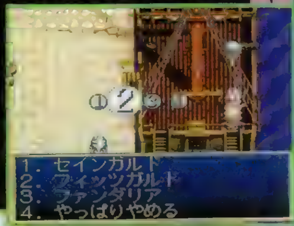


▲スタンに、ひたすら船旅の良さを訴えかける「旅行マニア」。広い世界を旅していると、いろいろな人たちと出会うことができる。

▶猫耳の帽子がかわいいキャットガールは、酒場のウエイトレスだ。

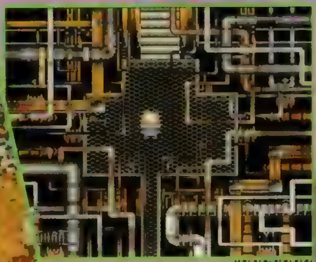
港を使って、船の旅！

世界各地にある港には、定期航路を航海する定期船が停泊している。乗り方は簡単で、行きたいところを指定して、目的地までの所定の船賃を払えばＯＫ。航路の決まっている定期船なので、自由に行きたいところに行けるわけではないのが難点だ。ストーリーが進行すれば、自由に使える船が手に入ったりするのだろうか？



▲ここ、カルバレイス港からは、セインガルドをはじめとする３つの港へ向かうことができる。そういえば、船賃はいくらなのかな？

◀すべてのフィールドは、ポリゴンを湾曲させて遠近感を表現した「グローバルスフィアマップ」方式で描かれる。うーん、リアル！



◀パイプやバルブが複雑に絡み合う、機械設備の内部。何かの工場のようにも見えるが……。

▼瓦屋根に松の木と、和風のたたずまいを見せる町。ここではどんな出来事が起きるのか？

◀みすぼらしい家々に瓦礫の山、道にはガスが噴き出している。だが、こんな町でも生活は営まれている。

随所にシカケがいっぱい！

前作「テイルズ オブ ファンタジア」では、ユーモアにあふれたシカケやミニゲームなどが随所で楽しめたが、もちろんそれは「TOD」も同様。今回も、世界各地にさまざまな楽しいシカケが用意されているらしいぞ！

▲この町の道路に描かれている、奇妙な矢印。これは、もしかして……アレですかね？

◀道の向こうから何かが来るのを待っている女の人が。やっぱりこれは、アレだろうなぁ……。

ここ、これは…？

▼池袋の「ナ○ジャタウン」で見たことがあるような、猫とロゴ。この掲示板には、何が貼られているのか？

Xenogears ゼノギアス

新春期待の大型RPG『ゼノギアス』。その大きな特徴であり、魅力でもあるのが、奥深いストーリーと新機軸の戦闘システム。今回は、この2点を重点的に紹介していこう。

Xenogears
ゼノギアス

1/29 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック) ▶CD2枚組

ストーリー＆バトルシステムをさらに深く理解しよう!

STORY

物語は、ギアと呼ばれる巨大ロボットが人々の身近に存在する世界を舞台に、3年前以前の記憶がない主人公フェイを中心に展開されていく。遥か1万年前に起こった宇宙船の爆発事故から始まるこの物語は、序盤から多くの謎に満ちており、先の読めない展開はプレイヤーをひきつけて離さない。今回は、その謎の多いオープニングから序盤までの展開を紹介していこう。

Character File 1 フェイ ウォン フェイフォン

秘められた過去を持つ主人公

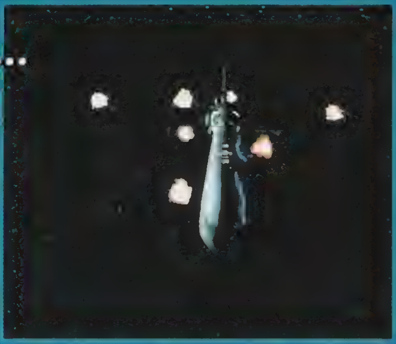
3年前、ある事件をきっかけに記憶を失い、村に運び込まれた青年。武術に通じていて、村の子どもたちに教えたりしているが、どこで身につけた武術なのかは覚えていない。普段は天真爛漫で明るい性格だが、その心の奥にはもう1つの人格が存在しており、特別な状況下ではその人格が覚醒してしまう。

▲天涯孤独の彼にとって、親友のティモシーとアルルが心の支えになっている。

1 オープニング 遥かなる過去

その昔、遥かなる大宇宙を航海する巨大な宇宙船があった。移民船であるその船は、システムの暴走により壊滅的なダメージを受けてしまう。航海能力を失った宇宙船は、やがて蒼く輝く小さな星へと向けて落下していった。この事件で、宇宙船は消息を絶ってしまう。そして、1万年もの時間が過ぎ去り、物語は始まる……。

そして悠久の時が流れて……

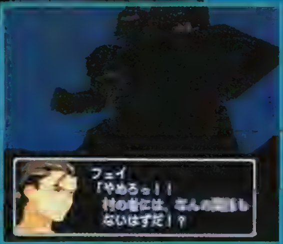


▲▶オープニングシーン。宇宙船の墜落シーンは、CG＋セルアニメーションで描かれている。

2 イントロダクション ラハン村

3年前、記憶を失って村に運び込まれたフェイは、ごく平穏な毎日を送っていた。しかし、親友ティモシーの結婚式の前夜、突如現れたギアの集団に村が襲撃されてしまう。フェイは村の人たちを守るべくギアに乗り込む。だが、彼の心に眠る第2の人格の目覚めとともに、フェイの手で敵ギアもろとも村を消滅させてしまうのだった…。

制御不能の力



▲▶惨劇の中、フェイは突如現れた謎のギアに乗り込むのだが――。

 ©1998スクウェア キャラクターデザイン／田中久仁彦、メカニカルデザイン／石垣純哉

Character File 2 エリィ

エレハイム ヴァン・ホーテン

謎めいた美貌のヒロイン

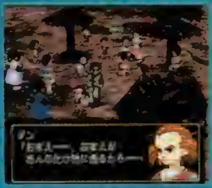
軍事大国ソラリス出身の女性士官。新型ギアのデータ収集のためスパイとしてキスレブに潜り込むが、ギアを奪って逃走するさい、キスレブ軍の追撃を受けてラハン村に不時着する。そこでのフェイとの出会いが、彼女の運命を大きく変えていく。フェイ同様、彼女も何か秘密を持っているようだ。

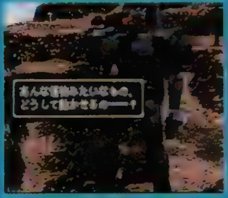
▲選民思想の教育を受けた彼女は、フェイに対しても最初は差別的な態度をとる。

3 フェイの旅立ち ――エリィとの出会い――

村を救うつもりが、逆に壊滅させてしまったフェイ。彼は村人たちに責められ、冷たい視線を浴びながら、医者のシタンの勧めで村を出る。その旅の途中、フェイは樹海の中で、突然軍服の女性に銃を突きつけられる。自暴自棄になっていたフェイは、撃っても構わないと彼女に迫るが、そのとき彼女がモンスターに襲われてしまう。

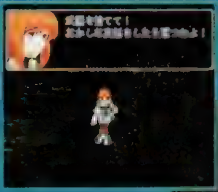
モンスターを撃退したフェイは、けがをした女性の手当をし、キャンプを張る。





▲▶フェイは失意のうちに旅立つことになる。

女性の名はエリィ。フェイはこれまでのことを彼女に話し、すべては村を襲ってきたギアのせいであると強調するが、エリィはそれは責任転嫁であると激しく非難する。気まずくなったエリィは、後から合流したシタンの勧めもあり、フェイに黙ってその場を去っていった……。



◀森の中で、フェイに銃口を向けるエリィ。彼女は何かの任務中に、フェイと遭遇してしまったらしい。

▲フェイの態度に動揺したエリィは、狙いを定められなくて、弾をはずしてしまう。

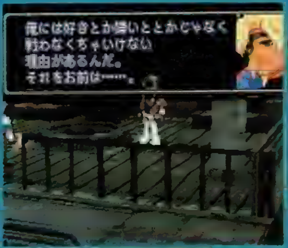
◀自暴自棄に陥っていたフェイは、早く撃てとエリィに迫る。

4 バルトとの出会い ――アヴェへ…

樹海を出たフェイとシタンは、砂漠の街ダジルにたどり着く。そこでシタンは、ギアのパーツを求めて1人砂漠へと出かけていく。心配になったフェイは、シタンを追って砂漠をさまようが、そこに現れた謎のギアに襲撃され気を失う。そして気がついてみると、アヴェ軍に捕らえられていたのだった。

アヴェ軍の囚人護送船で移送中、砂漠の海賊の潜砂艦「ユグドラシル」が護送船を襲撃する。フェイは潜砂艦の艦長バルトとやむなく戦うが、ともに砂漠へと落下してしまう。

▼バルトと和解し、彼のアジトまで案内されるフェイ。

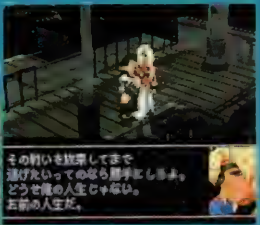


▲しかし、バルトと意見が合わず、結局口論になってしまう。

砂漠の地下でバルトと和解したフェイは、一緒にユグドラシルに乗る。そして、バルトがアヴェ旧王朝の王子であり、現アヴェ政権に捕らえられたいとこを救出しようとしていることを知る。バルトは協力を求めるが、フェイは自分の中に眠る力を恐れ、頑なに拒む。しかし、アヴェ軍のユグドラシル襲撃をきっかけに、フェイはギアに乗り込むことを決意。バルトとともにアヴェへと向かう…。

▶逃げたいのならば逃げろという、バルトの言葉に、フェイは思い悩んでしまう。

▼バルトの旗艦であるユグドラシル。



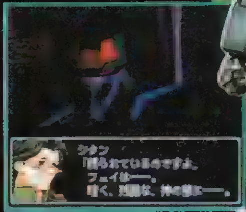
物語はまだ始まったばかり…

Character File 3 シタン

シタン・ウヅキ

人々に慕われる温厚な町医者

ラハンの村はずれに住む医者。機械いじりが趣味の温厚な町医者だが、一方では剣術に優れたギアの使い手という、もう1つの顔を持っている。現在は剣を封印し、妻と娘の3人で暮らしているが、メガネをはずすと剣客としての才能が覚醒する。過去や素性については、謎の部分が多い。



▲フェイの心に眠る第2の人格について、何か秘密を知っているようだ。

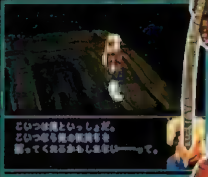
BATTLE SYSTEM
バトルシステム

『ゼノギアス』の戦闘シーンでは、簡単な操作でアクションゲームのような多彩な攻撃を繰り出すことができる、まったく新しい攻撃システムを搭載している。これにより、他のRPGでは味わえないような、スピーディかつダイナミックな戦闘を楽しむことができるのだ。ここでは、その攻撃システムを中心に『ゼノギアス』の戦闘シーンを徹底解剖していこう。

Character File 4 バルト
バルトロメイ・ファティマ

ケンカっ早い潜砂海賊の首領

砂漠を航海する潜砂艦「ユグドラシル」を駆る潜砂海賊の首領。しかし生まれはれっきとしたアヴェのファティマ王朝の王子だ。向こう見ずでケンカっ早いが、弱い者を見捨てられない性分で、部下からの信頼も厚い。



▶ユグドラシルへの熱い思いを語るバルト。

Character File 5 ビリー
ビリー・リー・ブラック

2挺拳銃で死霊を滅ぼす少年神父

12発の銀の弾丸を2挺のリボルバーに込め、死霊を滅ぼして旅する少年神父。母が死霊に襲われ死亡したさい、幼い妹がショックで言葉を失ってしまう。そのことに責任を感じ、どんなことをしてでも妹を養ってきた。

▶神父だけあって、物腰は柔らかい。

1 戦闘の基本システム

タイムゲージがフルになったキャラから行動

戦闘はタイムゲージが溜まったキャラから行動する、マルチタイミングのターン制となっている。『FF VII』のアクティブタイムバトルとは違って、キャラの行動中は時間が止まるので、あせってコマンド入力する必要はないぞ。

◀キャラのHPの下にあるのがタイムゲージだ。

タイムゲージが行動ポイントカウンターに!

キャラでの戦闘の場合、フルになったタイムゲージはそのまま行動ポイントカウンターとして画面左に拡大表示される。攻撃は、この行動ポイントを消費して行うことになる。なお、ギアでの戦闘の場合、ゲージは燃料の残量を表すことになる。

◀フルになると拡大してそのキャラのターンに。

攻撃方法はキャラとギアで異なっている!

キャラとギアでは、攻撃方法が多少異なっている。戦闘中にギアに乗り込むことも可能なので、以下の攻撃システム解説を参照し、その違いをしっかり理解しておこう。

▶キャラとギアのコマンドを、混同しないこと。

エーテル(魔法)攻撃もアリ!

戦闘では、通常の攻撃以外にもエーテルと呼ばれる特殊な技を使うことができる。これは普通のRPGでいう魔法のようなものだ。コマンドで選択して使うだけなので簡単。

▶派手なエフェクトもエーテル攻撃の魅力。

2 キャラの攻撃システム

行動ポイントを消費して攻撃

攻撃は◯△□ボタンのどれかを押せばよい。押すごとに行動ポイントを消費。消費ポイント数は右の表を参照。

□	弱攻撃	1ポイント
△	中攻撃	2ポイント
◯	強攻撃	3ポイント

ボタンを組み合わせて多彩な必殺技が出せる!

行動ポイントのある限り、ボタンは何度でも押せる。その組み合わせによって、強力な必殺技を出すこともできる。なお、必殺技を出すと、その時点で攻撃は終了となる。

◀次にどのボタンを押せばいいのか、リアルタイムで表示。

ダメージを与えるごとにキャラがアクション!

ダメージは1ボタンごとに発生し、そのつどキャラがアクションする。ボタンの組み合わせにより、連携技も出る。

◀攻撃したさいのアクションも、画面に表示されている。

攻撃の終了とアクションポイント(AP)増加

行動ポイントが残っていても、ⓧを押すと攻撃を終了できる。ここで残した行動ポイントは、APゲージに加算される。

◀各キャラのタイムゲージの下にあるのがAPゲージだ。

「連殺」コマンドとは?

通常は1ターンにつき、1回しか出せない必殺技を、APがある限り連続で実行するコマンド。APは、攻撃のさい行動ポイントを残しておくことで加算される。

◀連殺はメニューから選ぶだけ。残りAPに気を使おう。

3 ギアの攻撃システム

戦闘中に召喚できる!

ギアが召喚可能な場所でなら、戦闘中に乗ることもできる。ただし、一度乗るとその戦闘では降りられない。

◀敵にギアが混じっていたら、すかさず召喚しよう。

攻撃は燃料を消費して行う。

攻撃は□△○のどれかを1回押すだけ。威力が高いほど燃料消費量も多くなる。燃料が0になると行動不能になるので注意。

■	弱攻撃	燃料消費10
▲	中攻撃	燃料消費20
●	強攻撃	燃料消費30

アタックレベルの増加

ギアの戦闘では、画面左下にアタックレベルが表示される。これは0から始まり、1ターン過ぎるごとに増加していく。

◀燃料ゲージの右横にあるのが現在のアタックレベルだ。

ギア必殺技を繰り出せ!

ギアの攻撃は、□がレベル1、△がレベル2、○がレベル3となっており、現在のアタックレベル以下の攻撃を出してから何かボタンを押すと、自動的にギア必殺技が繰り出される。なお、必殺技を出すと、アタックレベルは0に戻り、再びターンごとに溜まっていく。

4 ギアの特殊な行動

ギアの特殊兵器

ギアに搭載された特殊兵器を使用。搭載兵器はギアごとに異なる。

◀ヴィエルジェの特殊兵器

◀エフェクトも派手だ。

ブースター

出力を一時的に増幅させ、攻撃力を大幅に増加する。ただし、その分燃料を急速に消費してしまうので注意。使いどころには気をつけよう。

◀ブースト中のギア。燃料の残りには十分注意しよう。

エーテル増幅器

搭乗者の持っているエーテル能力を増幅し、対ギアの巨大エーテルに変換する。当然、搭乗者がエーテルを修得していないと意味がない。

◀ギアに対する魔法攻撃のようなもの。

ハイパー化とは?

ギアによっては「ハイパー化」と呼ばれる一種の暴走状態を、人為的に作り出すことができる。このときアタックレベルは無限大となり、必殺技が使い放題となる。また、この状態でしか使えない、ギアの超必殺技もあるらしい。

Character File 6 マルー
マルグレーテ ファティマ

無邪気で勇敢な大教母

法皇府ニサンと、その諸教会を治める大教母。しかし、その立場からは想像もできないほど、活発で無邪気な女の子。恐ろしく度胸の座った少女で、信頼するいとこのバルトのためなら、自分の命を賭けることもためらわない。

◀自分を「ボク」と呼ぶなど、ボーイッシュに振る舞う。

Character File 7 リコ
リカルド バンデラス

半人半獣の囚人戦士

亜人と呼ばれる半人半獣の戦士で、身長2メートルを越す巨漢。キスレブの首都で日夜行われている、囚人同士のバトル(バトリング)のチャンピオン。囚人とはいえ、チャンピオンの暮らしは下級貴族よりも豊かだという。

◀バトリングチャンピオンとしての貫禄もたっぷりだ。

告知 「電撃屋」で『ゼノギアス』を見よう!

メディアワークス創立5周年を記念して、期間限定ショップ「電撃屋」が東京・御茶ノ水にOPEN! 開催期間中にショップを訪れると、なんと『ゼノギアス』のビデオが見られるのだ! 『ゼノギアス』のストーリーの見どころとカッコイイ戦闘シーンを収録したビデオが、1日中繰り返し流されているぞ。ショップでは、『ファイナルファンタジーVII』『悠久幻想曲』『ときめきメモリアル』など人気ゲームの関連グッズや、メディアワークス発行雑誌のバックナンバーなどの販売を予定。詳しい内容などはP.125を見よう。

開催期間/11月1日(土)〜30日(日)
場所/お茶の水スクエアアートプラザ
(詳しくはP.125を参照)

PRESENT

左で紹介した『ゼノギアス』のビデオを10名の方にプレゼント! ハガキに住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号と『ゼノギアス』への期待や記事を読んだ感想などを書いて、下のあて先に送ってください。しめ切りは11月13日(当日消印有効)。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます。

【プレゼントのあて先】〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「59号ゼノギアス」係

発売日12月23日に決定!!!

ついに年末最大の目玉といえる『チョコボの不思議なダンジョン』の発売日が決定した！　その日は12月23日(火)・天皇誕生日!!　これで年末年始の楽しみは『チョコボ』で決まり。思う存分プレイできるというもの。

今回目につくのは初心者への配慮の充実。例えば、オープニングでは、ダンジョン内での基本的なプレイの仕方を解説してくれるぞ。

チョコボの不思議なダンジョン

12 23 ダンジョン探険RPG	▶価格未定　▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定）

チョコボの不思議なダンジョン

アトラとともに…

©スクウェア
キャラクターデザインサポート／バンプレスト

※画面は開発中のものです。

カエルになっても チョコボはがんばる

「ＦＦ」シリーズの外伝的作品だけあって、「チョコボ」でもカエル、毒といったお馴染みの状態変化が存在する。ただし従来のシリーズと異なり、カエル状態でも行動の制限は一切なし。基本能力こそ低下するものの、通常の行動はもちろん、攻撃魔法もそのまま使用可能なのだ。

落とし穴

▶カエルになってももちろん落とし穴に落ちる！ 行動は慎重に。

アイテム発見

▲カエルになってもアイテムを発見可能。カエルにならないと手に入らない物も？

魔法発動

◀魔法の本を読むカエル。う〜んなかなかにシュール。でも効果はバッチリ。

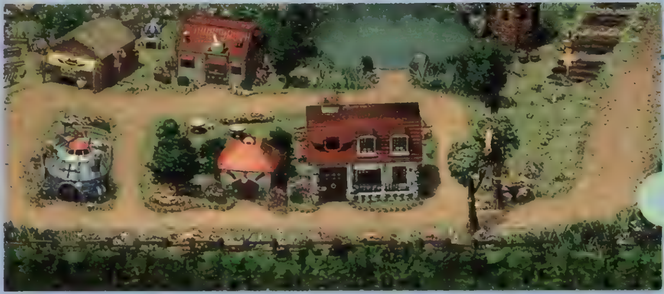
レベルアップ！

▲レベルアップも当然できる。これで〝キング オブ トード〟の称号も？？

村も発展する！

すでにお伝えしたように、今回はチョコボの活躍によって村が発展する。しかも発展のパターンは一定ではなく、プレイヤーのゲームの進め方によって変化するところがミソ。同じプレイ時間でも、人によって風景が違うのだ。

スタート時



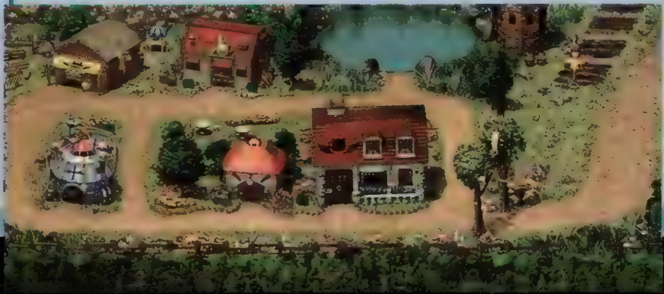
◀ゲーム開始当初の村の風景。村長の家を始め、こじんまりとした家が並ぶのどかな村だ。ここでチョコボを待ち受ける事件とは？

パターン１

▼村のマップが若干拡大。マップ上方に新たな道が出現している。この先にはどんな冒険が？

パターン2

▼マップの広さは変わらないが、泉の色が変化しているのがわかるはず。浄化されてきれいに。



フロントミッションオルタナティブ

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

▲グラフィック、挙動、ともに超リアルなこの新WAWを、キミの手で育てられる日は近い!!

待ちに待った新情報を入手!

[FA]の真の姿に迫る!

延期されていた『オルタナティヴ』の発売日もついに決定! 今回は初入手したサンプルROMを徹底検証するぞ!!

好評発売中の『セカンド』とは、ひと味違ったゲーム性が魅力の『オルタナティヴ』。今までにも数々の情報を紹介してきたが、今回は初めて入手したサンプルROMで、もう一度『オルタナティヴ』の核となるミッションの流れをチェックしていくぞ。また、独占入手した闇の武器商人の情報にも要注目だ!!

フロントミッションオルタナティヴ

12|4 S・RPG ▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)/マウス

サンプルROMで見る

これがミッションの流れだ!

[注]

MISSION 09 ELARBA

▲ミッション開始時にはアフリカ象の姿も!

今回入手したサンプルROMに収録されているのはサバンナ、市街地、ジャングルを舞台にした計3つのミッション。その中でもここでは、戦闘経過のわかりやすいサバンナでのミッション、「ELARBA(エルアルバ)」に注目してみた。この戦場は障害物が少なく、視界が開けているのが特徴。そのため敵は、戦闘ヘリを使用した空からの攻撃も仕掛けてくる。右でミッション説明からミッション終了までを順を追って紹介していくので、どのようにゲームが進行するのかをしっかりつかもう。

1 ミッション説明

作戦の詳しい概要をしっかりと聞いておこう!

まず最初に、サンゴール大佐からミッションの説明を受ける。彼からは作戦の目的、戦場の特徴、そして敵部隊の編成などについて詳しく聞くことができる。この段階で兵装やおおまかな進軍ルートを考えておきたい。また、もし重要事項を聞き逃しても、何度でも確認できるので安心だぞ。

▲大佐の説明は的確。今回は敵ヘリ部隊への対策が必要なようだ。

2 WAWの機体整備

作戦成功の第一歩はまず的確な兵装選びから!

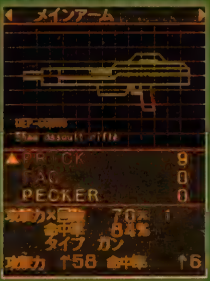
ここでは作戦の内容にあわせて兵装や迷彩塗装の色などを決定する。とくに兵装はメインウェポン1つを取っても、マシンガンタイプとライフルタイプに分かれているなど実に多彩。簡易兵装のコマンドならば、オート装備することもできるが、できるだけじっくりと選んで各WAWにバランスよく配備していきたい。また、WAWの成長を左右する学習設定もここで行う。

マシンガン系

▼1発1発の威力は低めだが、1度に連射できるのが特徴

ライフル系

▼こちらは単発のため、1発の攻撃力が高めになっている。



▲機体の[illegible]をマッチさせると[illegible]しにくくなる。今回は[illegible]となるサバンナにあわせて、土の色に近いものを選んでみた

©1997 スクウェア イラストレーション/宮沢龍一郎
※画面はすべて開発中のものです。
[注] ミッションのナンバー(登場の順番)は、プレイの成績次第で変化します。

検証 [FA]は育成観察シミュレーション……？

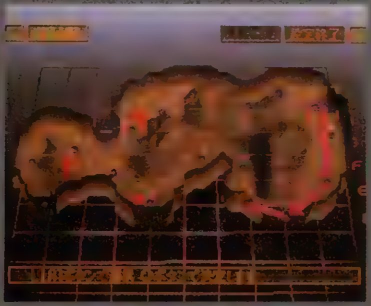
従来のS・RPGの戦闘ではユニットの行動や戦法などを細かく設定する必要があったが、『オルタナティヴ』ではそれらをWAW自らが学習しながら、オートで戦っていく。つまり本作は、WAWの成長を観察するゲームなのだ。そんな中で、プレイヤーの決定が重要となるのが下の2点だ。

▲戦闘中のプレイヤーは、各WAWの成長を見守る親（？）と言ってもいい。

この2点でプレイヤーの裁量が問われる！

兵装選択

▲武器は攻撃力だけでなく弾数や命中率なとも考慮してやることが大切。バランスの良い選択が要求される。



ターゲット設定

▲ミッションのクリアタイムや危険度は、ルートの取り方に大きく左右される。無理な進軍は禁物だぞ。

初公開! 闇の武器商人 ディーラー DEALER

"カウンタ"の意味とは？ そしてこの男の役割は……？

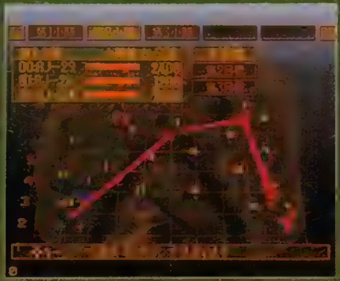
◀不[illegible]商人、やはり、戦場中に登場してくるのか？

主人公たちは正規の軍人であるため、新たな兵装は基本的に軍か[illegible]。だがその一方で、ミッションクリア時に戦果に応じた「カウンタ」と呼ばれる部隊ポイント（お金のようなもの）が手に入り、これを使って武器の売買をすることが可能だ。この裏ビジネスを行っているのが上の武器商人で、彼らは戦場を巡回し、散乱する兵器のパーツを集めてリサイクルしている。そして近くを通りかかった部隊を相手に、それらを売買をしているのだ。果たして彼らはゲーム中のどのような局面で登場するのだろうか？

3 ターゲット設定

自軍の3つの小隊をどのように進軍させるかがカギ

自軍の進行するルートを決めるのが、このターゲット設定。通常、ミッションは3つの小隊を駆使して行われるので、全小隊で1点を攻めるか、それとも戦力を分散させて攻めるかなど、それぞれをどのように動かしていくかが重要になる。戦況を見て判断したい。



◀[illegible]点（敵自体でも可）は3カ所まで選べる。

◀マップは[illegible]とが可能。[illegible]

4 バトルフィールド

カメラアングルも自由に変更可能! 自軍の活躍をじっくり見よう!!

すべての準備が整ったら、いよいよ戦闘開始。ここでプレイヤーがすることは、各小隊へのおおまかな攻撃の指示と、リアルタイムで変化する戦況に応じた進路の決定＆変更のみ。小隊の進路変更はいつでもできるので、被害の大きい小隊がある場合は、すぐに他の小隊を援護に向かわせよう。あとは繰り広げられる迫力の戦闘をじっくり堪能したい。パイロットの視点である「コクピットVIEW」にも随時切り替えて、自軍の[illegible]を見届けよう。

▲「コクピットVIEW」では、敵ヘリが上のような大迫力で迫ってくるのだ。やられる前にやるしかない！　が……。

▶基本的に戦闘はＷＡＷまかせの部分が多い。ハラハラものだが、これこそ『オルタナティヴ』の[illegible]!!

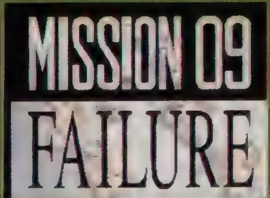
5 ミッション終了

成功しても失敗してもつづきがある!

任務を果たせば見事ミッション成功！　クリアタイムや被害状況などの結果次第で、クリア時に支給される兵装が決定する。当然、好成績でクリアすると良い兵装が支給されるのだが、失敗したからといって悪いことばかりではない。実はこの『オルタナティヴ』には、作戦失敗によって初めて登場するミッションが多数存在するのだ。より多くのミッションを楽しみたいという人は、ワザと失敗し続けるのもイイかも？

成功

▲成功時に支給される兵装は[illegible]と。より良い兵装を目指せ！



失敗

▲ミッション失敗時、このあと、[illegible]がキミを待ち受けている。

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PlayStation logo" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©Copyright 1998. ARTDINK. All Rights Reserved. キャラクターデザイン ©Copyright 1997. HAKUHODO Inc. All Rights Reserved.

コップが倒れると、ビルが倒れる(?)
いままでだれもつくらなかった、新システム。
「ドミノ連鎖型アクションゲーム」登場!
〈'98年1月発売予定〉
■予定標準価格 5,800円(税抜)

新世代のデュオとしてドミーナちゃんも注目の"FUNNY GENE"が歌うファーストシングル"KICKがカンシン"(「ドミノ君をとめないで」テーマ曲) 1997.11.6 In Store.
MUSIC BENDERS(販売元 KING RECORDS) KIDS-70002 ¥1,020(tax inc.)

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

電撃攻略王
戦女神たちの饗宴を完全フューチャー!!
POWER DOLLS 2
Detachment of Limited Line Service
11月13日発売予定
定価：本体価格950円+税
公式攻略ガイド
電撃PlayStation 特別編集
パソコンで人気の戦略シミュレーションゲーム、パワードール2のPS版を完全攻略。
各ミッションに適した部隊編成や武器装備、パイロット&機体のデータ、
そして、ミッションクリアのための戦略方法を詳細に解説。
シミュレーションゲームの初心者からマニアにまで対応した、
パワードール2のすべてがわかるアスキー公式の攻略ガイド。
©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.
ミントン警部の捜査ファイル
「道化師殺人事件」
公式攻略ガイド
10月30日発売予定
電撃PlayStation&
電撃SEGA SATURN
特別編集
困った時は
電撃を頼れ!!
電撃Play Question EX I
プレイ クエスチョン
総計141タイトルの攻略法を一挙公開！
電撃PlayStation
特別編集
好評発売中
定価：本体価格950円+税
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト／甲斐智久 ©RED ©HUDSON ©AIC・iPC／PIONEER LDC・テレビ東京・AEON
©お嬢様特急委員会 セル原画／柳沢まさひで セルワーク／ジーベック ©1997 TONG KING SHOW
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

ラグナキュール

■SME■RPG
■10月2日■¥5,800

リアルタイムで進行する戦闘システムが話題のRPG。メモリーカードのデータで友だちと対戦もできる。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエーター

あー、ムカつく。今、12月に発売予定の「D5」の準備をしているのですが、ツールの動作がおかしくて徹夜仕事です。しかもそれでケンカしたりして、また腹が立つ。まったく開発用のツールなら「どんな環境で」「どういう風に動くのか?」ぐらいは、まともな解説がほしい。あー、腹立つ。

RPGとしては悪くはない…悪くはないのだが…あえて言うなら、訴えるモノがないのだ。グラフィックは悪くはないし、演出もちょっとかったるいが悪くはない。操作性も悪くない。バランスも悪くない、そして戦闘もちょっと遅いが悪くない。はっきり言おう。「ズバリ、これはいいぞ!」と叫べる場所がない平均点のゲームなのだ。これだけ多くのRPGが出ている今だからこそ、もっと明確な特徴がほしかったと思う。

60

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

プレイ中に「ボタンコンフィグがあれば…」と思うことがある。自由に割り振れる作品もあるが、細かいテクニックを必要とするACTや長時間プレイすることになるRPG、SLG等に限って、なぜかできない場合が多い。こういった作品こそ、操作性まわりの整備が求められると思うんだけど。

視点変更がらみの仕掛けを多用しているが、残念ながらマイナス要素の方が強く出てしまっている(建物内は方位が固定されているため入る時と出る時ではマップの角度が異なる等)。戦闘システムも試み自体は評価できるものの、リアルタイムで指示するには操作性が悪く(コマンドの並び換えができないのが痛い)、状況もわかりにくい。経験値稼ぎを強いられたバランスも×。3章終了時にもエンディング(!?)がほしかった。

65

なんでもゆうこ

心を持たないおしゃべりムスメ

最近DPSを読み始めたアナタのために、かなり唐突ですが自己紹介をします。年齢…20代前半、血液型…不詳、職業…赤貧ライター、好きな動物…白熊、好きなロボ…メカライオン、好きな歌…「エキセントリック少年ボウイ」、好きなゲーム…『ティアブロ』。みなさんよろしくね(笑)。

戦闘シーンのアクションがけっこう凝っていて、見てるだけでおもしろいです。けど、そのせいで戦闘に時間がかかりまくっちゃう。せめてアクションをオフにできればよかったなあ。通行人に触れただけで会話が始まってしまうのも、サクサク進まなかった原因の1つ。しかも、セーブにメモリーカードまるまる1枚必要なんて困っちゃいます。まあ、仲間の名前から服の色まで指定できるから、感情移入っていう点では◎。

70

Part2代表 ジュピター藤平

それぞれのスペシャリストたち

ずいぶん久しぶりにこのスペース書いてますな。えー、最近トレーディングカードに凝ってまして、さんざっぱら散財しまくってます。この手のものは始めるとキリがないんで、なるべく手を出さないつもりだったんですが。まぁ、編集部内にも集めてる人が多く、トレードできるのが楽しいですけど。

〈レビュアー　小岩〉

育てたキャラ同士で対戦できるというアイデアは個人的にはけっこう好き。メインストーリーもしっかりできていて、これだけでも十分遊べると思います。けど難易度のバランスはイマイチ。あと攻撃方法のバリエーションが少ないため、対戦が盛り上がらない部分も……。もうちょっと属性や必殺技などの要素を盛り込めば、戦略の幅が広がって、もっと面白くなったと思います。

65

【レビュアー紹介】

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

よし坊
コナミSTGの歴史を見守ってきたベテランゲーマー。本誌ではレトロゲームを主に担当。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

PON
「Nonstop!ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

ミミっちい
自他ともに認める獣耳マニア。本誌では「パワードール2」などを担当。「ですぅ〜」が口ぐせ。

城イトム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

乙佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ〜じ
ギャルゲー&対戦ACT好きなライター。現在はネオジオの『KOF'97』に熱く燃えている。

小岩
最近ハタチになってリミッターが解除され、ニコチンを吸収しまくる若手ライター。格闘ACTなどが得意。

MOON

■アスキー■RPG
■10月16日■¥5,800

戦闘ナシでテーマは〝ラブ〟。従来のRPGとはまったく異なる世界観を持つ異色作。

まず「どこがRPGやねん」と言いたい。普通の表現をするならば、これは「マップの上を歩くAVG」。それも謎が難しく、ハマると手も足も出なくなるAVGである。さらに歩くのが遅いのもツライ。かなりマップが広いので苦痛を感じるレベルである。ただ、グラフィックや音楽は独特の雰囲気があるので好みにハマると楽しめるのも事実だ。僕はまったく好みではなかったわけだが、人によっては買ってもいいかも。 **55**

時間という概念を前面に出した作品。物語がミニイベントの積み重ねで成り立っているため、中盤までは試行錯誤しながらも楽しめる。ただ、特定の時間や曜日にしか起こらないイベントがあるくせに、時間を強制的に進める手段がセーブを兼ねた「寝る」ことしかないのは…。また、終盤の展開の強引さ（イベント的にも物語的にも）も気になった。特定アイテムを見つけられないと先に進めないのは精神的にもつらいのだ。 **60**

ゲーム中盤までは、自由度が高くてすごく楽しい。勇者に殺された魂をモンスターに戻していくっていう設定も、かなり新鮮。ちょっとマニアックだけど、いろんな種類の音楽が楽しめる点もグ〜ッ。ただ、主人公の足が遅くて、通常は徒歩くらいしか移動方法がないのがちょっと不便だったなあ。ゲーム後半が1本道になってしまって、しかも難解な謎があるのには、正直困りました。エンディングも私には納得いかなかった…。 **70**

〈レビュアー　PON〉
絵本のようなグラフィック、外国映画のような音声＆字幕など雰囲気は抜群に良い。ただ主人公の動きが遅いし、ソウルキャッチやラブイベントはヒントが少なく厳しいのでイライラすることも多い。そのぶん成功したときの喜びは大きいけど、せっかちな人には向いてないかも。しかしムーンワールドにどっぷり浸れれば楽しいので、変わったRPGをプレイしたい人にオススメ。 **70**

ストリートファイターコレクション

■カプコン■対戦ACT
■10月23日■¥5,800

『スパII』、『スパII X』に加えアーケードのアレンジバージョンである『ZERO2'』を収録。

移植度は抜群。読み込みがある点を除けばまったく区別がつかなかった。また、シリーズものとはいえ、3本入りでコストパフォーマンスも抜群。もう値段もデキも文句のつけようがない。なのだが……問題なのは、やはり古いゲームだということ。古くても面白いのは事実なのだが、懐かしさを感じない人にとってはツライだろう。そういう意味においては、このシリーズに思い入れがある人にのみオススメする。 **85**

今でも楽しめる「X」と新作の「ZERO2'」+α（笑）がこの価格で楽しめるのは大きい。プレイ中にボタン内容を変更できる、パンチ3つ同時押しボタンやショートカットが用意されている、などとシステム設計も親切。移植度も高い（「X」の振り向き判定に違和感を感じたが、私が原作を忘れているだけなのかも）。トレーニングモードがない、「2'」のみWラリアットがパンチ2つ同時押しで出せない等の点は残念だったけど。 **95**

ちょっとだけ懐かしい気持ちにさせてくれる3本が入ってますね〜。価格も¥5,800と、かなりお買い得（笑）。ファンはもとより、私みたいにこのシリーズ好きなんだけど、途中からついていけなくなってしまった……なんて人にもオススメできますね。ゲームバランスとか、グラフィックの変化を見比べて楽しむってこともできちゃうし。「ZERO2'」のゴウキモードはムズいけど、特訓するとけっこううまくなる気がします。 **85**

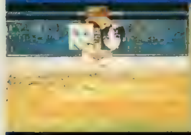
〈レビュアー　ジュピター藤平〉
アーケードでそれほどやりこんだわけじゃないんで、移植度に関してあまりハッキリと言えないんですが、少なくとも、SS版で気になった当たり判定の違和感がなくなっててグッド。ただ、『ZERO2'』の追加要素にはあまり価値が感じられないし、ほかの2つは当時のままの難易度の高さを誇っているので、『ストII』のディープなファン以外にはどうかな？　て気もします。 **75**

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

スペクトラルフォース



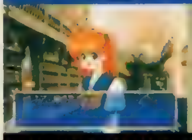
■アイディアファクトリー
■SLG
■10月9日
■¥5,800　初回限定版¥5,800

ファンタジックな設定が魅力の国盗りSLG。大量のチビキャラが戦うバトルシーンがウリ。

ゆかマン
表示項目を最低限にして初心者向けを狙うのはいいんですが、必要な情報が提示されていなかったり、やらなければいけないことができなかったりと、どうも〝ユーザーフレンドリー〟にしようとして失敗しているとしか思えない部分が気になりました。戦闘での陣形の読み合いなんかはかなり楽しめるだけに、残念です。あぁ、あと内輪ネタのウラワザが気になったので、個人的な評価はこの点からさらにマイナス20点です。 **65**

小岩
システムがとてもわかりやすく、初心者向けの作りになっている。ゲーム展開もかなり早く、コツさえつかめば3時間程度でクリアできるお手軽さも魅力かな。でも、そのぶんストーリー性が希薄で、エンディングを見たときにはちょっとがっかり。またSLGのわりに戦略があまり必要ない（全部の国に力押しで勝ててしまう）点は少し残念に感じた。個人的には好きなんだけどSLGマニアの人は物足りなさを感じるかも。 **60**

ウィザーズハーモニー2



■アークシステムワークス
■SLG
■10月16日
■¥5,500

人気育成SLGの続編。恋と友情と魔法をテーマに、さまざまなイベントを楽しもう。

がんの字
休日イベントのバリエーションが増えたり、学外イベントでは一緒に行動するパートナーが選べるなど、イベントの展開に幅を持たせる新システムが採用されている点は○。ただ前作と比べて、総合的なイベントのボリュームは薄くなっている気がする。ゲームシステムに変化が乏しいのとあいまって、前作から遊んでいる人は少しガッカリしてしまうかも。声優のキャスティングは相変わらず味があっていい感じです。 **60**

乙佐崎
エンディング数を増やしたり、キャストを強化したりと、前作で物足りないと思われた部分はパワーアップされている。でも基本的なシステムや進行パターンはほとんど同じ。もう少し手を加えてほしかったな。あと気になったのがイベントの会話選択で失敗したとき。その後のフォローがほとんどないのだ。このため、なぜ失敗したのかわかりづらく、シナリオ面の練り込み不足を感じた。う〜ん、期待してたのにな〜。 **45**

イバラード 〜ラピュタの孵る街〜

■システムサコム／テレビ朝日
■AVG
■10月16日
■¥5,800

画家・井上直久氏が描く幻想的な世界が舞台のAVG。美しいグラフィックが魅力。

がんの字
幻想的な世界観がなんともいえず魅力的で、ゲームの世界に徐々に引き込まれていく自分を肌で感じながらプレイしてました。この非常に奥深いファンタジー世界の魅力は、ちょっと言葉にしきれないものがあるです。操作性が良く、ストレスを感じずにマップの移動や謎解きにつながるアクションが実行できるのもポイント高いでしょう。ストーリー展開がやや強引で理解しづらいのがタマに傷だけど、かなり良質のAVG。 **85**

ゆかマン
ゲームそのものはオーソドックスな3DタイプのAVGです。必要なものは全て提示されていて、自分のやったことは一通りむくわれる、というのに好感を持ちました。あと…なんていうか、雰囲気がスゴくいいんですよね。原作の方は名前ぐらいしか聞いたことないんですが、異世界（というよりは異郷かな）の息吹きが伝わってくる、というか…。それだけに、ラストに少し物足りなさを感じたのが、個人的に残念でした。 **75**

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

卒業Vacation

■毎日コミュニケーションズ
■SLG
■10月16日
■¥5,800

人気の恋愛SLGシリーズ最新作。総勢15名のヒロインが登場しストーリーを盛り上げる。

ジュピター藤平

キャラがイベント時にしかしゃべらない、ムービー関係が一切ない、といったようにギャルゲー（というか、もはやキャラゲーか）としては全体的に地味なのが残念。ロードもちょっと長めだし。ただ、ゲームのシステムは洗練されてて煩わしさはないし、イベント数も適度に多く、最後まで飽きさせない点はナイス。四季童子の描く「卒業」キャラが嫌いじゃないなら、楽しめる内容だとは思う。谷ちゃんカワイイしね。

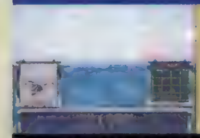
80

袋こ〜じ

どうせヘロヘロだろうな〜と思いつつプレイしてみると、コレがけっこうイケてます。もしかしたら歴代「卒業」シリーズNo.1（個人的）かも。ゲームとしては、よくあるタイプのSLG…なんですが、各キャラが立っているせいかプレイしてて非常にワクワクします。なんていうか、「卒業」ワールドに自分も入り込んだみたいな……。特に「クロスワールド」が楽しめた人なら、もっと楽しめることは間違いないですよ。

75

USネイビーファイターズ



■EAV
■STG
■11月6日
■¥5,800

パソコンで人気のフライトシミュレータ。実在の戦闘機に乗ってミッションを遂行する。

岩崎啓眞

「かなり」本格的なフライトシミュレータなので、一般性はほとんどないと思っていいだろう。問題なのは視界と操作性。見える範囲が狭く、なおかつ地形が荒いために、高度と速度感がわからず簡単に地面に激突する。操作性に関しても微妙な調整が非常に難しく、そのために、さらに激突しやすくなってしまっているのだ。あと、かなりマニアックなわりに、空母にF104を載せるのはちょっと非常識ではないか。惜しい。

50

なんでもゆうこ

初心者用の飛行訓練モードでさえ難しくって、もう失敗しまくり。特にドッグファイトでは、敵がスゴ腕らしくって、画面にとらえることさえ大変でした。ストーリーつきのキャンペーンでは、たとえ任務を失敗し続けても、墜落もしくは撃墜されなければ、ある程度までミッションを進められたので、ムズいだけにすっごくありがたかったです。目的地までの時間が短縮できる機能も、忙しい人にはかなり役立つでしょう。

60

マリオ武者野の超将棋塾

■キングレコード
■TBL
■10月23日
■¥7,800

武者野勝巳6段が監修した将棋上達ソフト。初心者から有段者まで幅広く学べる。

ドワーフ西谷

よくある将棋シミュレータではなく、棋力アップのための問題集というコンセプトで開発されたソフト。いくつかのモードがあるが、どれも基本的には「次の一手」を答えるタイプなので操作は簡単そのもの。問題自体の質もかなり高く、アマ三段程度までの人なら十分役に立つと思われる。残念なのは、ウィンドウズ版には入る予定の、対局モードがない点。将棋と名がつく以上、やはりユーザーは対局も求めると思うのだが……。

55

袋こ〜じ

自分の打ち方のクセや実力を評価してくれたり、序盤・終盤など局面ごとに分けての練習などかなり本格的です。が、いかんせん敷居が高すぎ。初心者からOKというたい文句のワリには、解説では専門用語がバリバリ。しかも、それらがゲーム中で解説されることはない、という不親切さ。ある程度の実力の持ち主がプレイすれば、さらに強くなることは間違いないのですが……。ズブのシロウトさんにはキツイですね。

60

プロジェクト・ガイアレイ

■翔泳社
■ACT
■10月23日
■¥5,800

3D空間でロボット同士を戦わせるACT。スピード感あふれる対戦を楽しめる。

ゆかマン

「バーチャロン」タイプの対戦ロボットACTということで、かなり気になっていたソフトです。いろんな意味で期待していたんですけど…。まあ操作系なんかは確かにけっこう「バーチャロン」してました。ただアルゴリズムは単調で戦略性とは無縁だし、動きはなんかギクシャクしていて爽快感がないし、超必殺技は当たらないし、メカは往年のモドキロボみたいでカッコ悪いしと、ほかはツライ部分が目立ちましたね。ええ。

50

ウキキ松崎

一言で言ってしまうと「バーチャロン」。なんだけど、似ているのは見た目だけでそれ以外の部分は比べるのがちょっと……。その手のゲームを狙うなら、あのスピード感と爽快感は欠かせないと思う。超必殺技的なタメ撃ちなど、独自のシステムが取り入れられているのだが、やはり全体的に見ると独創性に欠けているという感が強い。ムービーなどは、それなりにカッコイイと思ったので、なおさら残念だった。

40

どきどきシャッターチャンス★〜恋のパズルを組み立てて♡〜

■日本一ソフトウェア
■PZG
■10月23日
■¥5,800

ジグソーパズルで女の子と勝負して、相手の女の子を写真撮影。水着姿を激写しよう。

TAC★

まあ、基本的には脱衣麻雀なわけだし、パズル部分についてこだわるのは野暮かもしれないんだけど、絵を見て合わせるというよりも、端のピースを並べたら後はアイテム勝負っていうバランスになってしまっているのは、あんまり楽しくない。女の子の絵の好みは人それぞれとしても、けっこうエッチな感じのポーズとかあっていいっすよ。っていうか、下着じゃなきゃ大丈夫なのかPSの倫理規定。オレはいいけど。

65

ミミつちい

カーソルのぎこちない動き（ジグソーでは致命的かも）とキャラの能力差が大きなマイナス。ギャルゲーとしてはけっこう難易度が高いけど、1度コツをつかめばサクサク勝てて かなりハマルですぅ。また対戦プレイのオプションが充実しているので、友だちとわいわい遊ぶのにもオススメの一本です。もちろん、男性読者なら「おねーちゃんの水着姿」は必見！特にバスガイドさんの「ネコ」＆「うさぎ」姿は、そりゃもう……。

75

BALL BLAZER Champions ボールブレイザー

■BPS
■SPG
■10月23日
■¥4,800

3Dのステージ上で宇宙船を操り、ボールをゴールに叩き込むアクションSPG。

TAC★

懐かしいなぁ「ボールブレイザー」…っても、知ってる人は少ないらしい。あの単純だったゲームが、こんなに激しく美しくなって帰ってきました。ボタン1つで自機がボールの方向を向いてくれるシステムのおかげで、スピーディーな展開が簡単に楽しめるのがいいっす。自機の動きにクセがあるので、人を選ぶかもしれないけど、試す価値はあり。洋ゲーだけど、トーナメントモードの敵の強さも、いいバランスです。

75

城イトム

マシン強化システムなどの工夫もあるけれど、ゲーム展開が単調になりがちなだけに飽きやすい。また、操作にクセがあって思いどおりに行動しにくく、相手の行動を含めた全体的な状況がわかりづらいため、私の場合はかなりイライラさせられてしまった。対COM戦は激ムズなので、気楽に遊びたい人には対人戦をオススメする（2人の実力に開きがあるとゲームにならないが）。カッコいいデモとグラフィックは最高のデキ。

55

ワールド・ネバーランド〜オルルド王国物語〜

■リバーヒルソフト
■SLG
■10月23日
■¥5,800

オルルド王国の住人となって、仕事や恋愛など、さまざまな生活を体験するSLG。

ジュピター藤平

特に明確な目的もなく、ただ人生を送る。ゲーム的には単純作業の繰り返しになりがちだが、そこに妙な中毒性があることも確か。ボーっと楽しみたいのなら、最適なゲームといえる。ただ、始めたばかりのころは、マニュアルを読んでも何をどうしていいのかわからないところが難。あまりにもとっつきにくすぎるのだ。一応オンラインヘルプも用意されているけど、これはこれでどうも不親切で、わかりにくいし……。

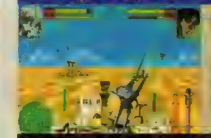
70

小畑

ほのぼのとした雰囲気が好印象のゲーム。結婚したり子孫を残せたりするのが意外に面白くて妙にハマってしまった。ヘルプ機能などの便利なシステムも充実してるので遊びやすくはあった。が、慣れるまでに時間がかかるし、フリーシナリオといっても目的が決まってしまえば結局同じ作業の繰り返しになってしまうので単調になりがち。あと、個人的にはキャラの顔がちょっと（かなり？）カッコ悪いかなって気がした。

65

DEADLY SKIES（デッドリースカイ）



■ココナッツジャパンエンターテイメント
■STG
■10月23日
■¥6,800

1対1の白熱した空中戦を楽しめる3Dドッグファイト STG。必殺技も使用できる。

がんの字

アイテムの奪い合いや、必殺技の駆け引きといった対戦を盛り上げる要素は違和感なくゲームに溶け込んでいて、対戦型3D・STGとしてのカタチはちゃんとできている。しかしながら、それらのエッセンスをゲームの楽しさに反映しきれていないのが残念。結局はミサイル兵器に頼りきりでなんとかなってしまうため、対戦プレイもマンネリになりがちで盛り上がりに欠けるのだ。バランス調整のツメが甘かったのでは？

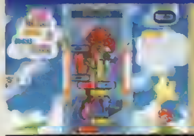
55

城イトム

ライバル機との1対1のバトルで戦闘が展開する3D・STGだ。ただ、操作感覚はかなり大味だし、どの面でも基本的に同じことの繰り返しなので飽きやすい。グラフィックもイマイチで、ミサイルが発射されたかどうかがゲーム画面から確認しにくいなど、気になる点も目立ってしまった。宙返りなどの特殊な動きがコマンドで行えるアイデアは斬新だけれど、3D・STGとして成功しているとは感じられず、残念に思えた。

45

スタースイープ



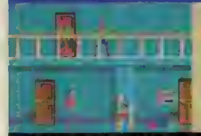
■アクセラ
■PZG
■10月30日
■¥5,800

アーケードで人気のPZG。PS版はオリジナルモードも追加されている。

ウォルフ中村
ルールがシンプルなので、操作方法にさえ慣れればすぐに楽しめる。PS版オリジナル要素もうれしい。ただ、ブロック出現時のグラフィックが見づらい、ボタンコンフィグがない、爽快感に乏しい、といった部分は…。低めの点数をつけたのはゲームの魅力があまり感じられなかったから。下からせり上がってくるブロックがランダムなのは戦略性という点で弱いのでは？ ブロックを逆方向に回転させるボタンもほしかった。
65

TAC★
ルール自体はわかりやすいんだけど、いまいちハマれず。ブロックの形が1種類しかなくて、置ける場所が限られるのがその原因。連鎖を組もうにも、積まれたブロックのすきまを探すだけで手いっぱいといった感じになってしまう。特に対戦では、送られたおじゃまが詰まってきたときに、どうにも選択の幅が少なくなってしまうのがキツイ。対戦よりも、1Pモードの方がシステムに合っているので、やり込み派の人向け。
60

ナムコミュージアム アンコール



■ナムコ
■ETC
■10月30日
■¥5,800 初回限定版¥5,800

往年のアーケードゲームの名作を集めたシリーズ完結編。限定版はスペシャルBOXつき。

よし坊
「ローリングサンダー」のアーケード当時のバグの再現など、ウラ技的な仕様も入っていて個人的には楽しめた。「てめ～、正面向くなよ」とか、イライラしながらハマってしまったけど。当時を知らなくても十分にイケるのは「ロンパーズ」。アクションパズル系が好きならどうぞ。あと「モトス」も今なお、アツさがあっていい。ただしコントローラでは指が死にます。初回特典のボックスがついてこの価格はお買い得でしょう。
85

ミミうちい
懐かしさのあまり寝ないでプレイしたけど、昔のゲームはけっこう人に厳しかったんですよね(笑)。どれも素朴な作品ばかりだけど、ナムコファンなら間違いなく「買い」！ このお値段でここまで楽しめるのは、ミュージアムならではの良さです。でも、今見ると特に目新しいモノはないので、元を全然知らないという人にはちょっとツライかな？ 個人的には「ニューマンアスレチック」とかがほしかったけど……。
80

こみゅにてぃぽむ

■フィルインカフェ
■A・RPG
■10月30日
■¥5,800

ほのぼのとしたムードが魅力のA・RPG。不思議な生物・ポムの育成も楽しめる。

PON
アクションも謎解きも比較的簡単なので、ACTが苦手な人にもオススメできます。ただ、A・RPG部分のテンポがいいだけに、育成部分がのんびりしすぎている印象を受けます。育成に関しても説明不足な点があるため最初はかなり戸惑いました。また、ポムを育成しなくても力押しでクリアできてしまう甘さも。でもポムはとてもかわいいし全体的にぬるま湯に浸かっているような心地良さがたまりません。私は買います。
80

袋こーじ
いや～、おもしろいです。どこかで見たような動きと画面構成はともかく、細部まで気が配られた丁寧な作りはお見事。すごく多彩なアクションができるにもかかわらず、要求されるテクニックは低目で、誰でも安心してプレイできます。ポムの育成もエサをあげるだけという簡潔さのワリに、意外と奥が深そうだし……。これは隠れた名作なのでは？ A・RPG好きな人や、女の子なんかにプレイしてもらいたいですね。
85

マジカルドロップIII ～よくばり特大号！～

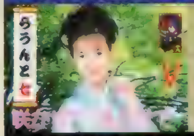
■データイースト
■PZG
■10月30日
■¥5,800

人気PZGの最新作。アーケード版と、サターン版にオリジナル要素を加えた内容を収録。

ウォルフ中村
キャラやモードは豊富だし、操作感も良好(初プレイでノーミスクリアできたほど(笑))。キャラがアーケード版に戻った、操作性が改良された等、前作の不満点も解消されている。ただ「アーケード」は移植度を重視しているようで、やたらとCDを読むんだよねぇ(「オリジナル」はその辺が考えられているので、主にこちらで遊ぶことになるだろう)。先手必勝なところがあるゲームだけに、対戦時に腕の差が出やすい点も残念。
90

ジュピター藤平
ポリゴンじゃないちゃんとしたキャラで遊べる『マジドロ』ってことで、個人的にはすでに及第点。1作目からシステム上は文句ないレベルに達していたゲームだしね。それに加え、このPS版はオリジナルの要素も多彩（すでに出ているSS版よりも付加価値が高い）で、非常に楽しめる内容になっている。何らかの形で、最初から隠しキャラが使えれば文句なかったんだけど……今さら隠しておくこともないと思うんだよね
80

Parlor！ PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム



■日本テレネット
■SLG
■10月30日
■¥5,200

CR華観月XとCRニューロードスターの実機を完全再現。RPG風の旅打モードも搭載。

ドワーフ西谷
「華観月X」「ニューロードスター」と、現役トップクラスの人気CR機2台が採用されている点で、すでに高ポイントである。前作のセレクト(「源さん」&「ギンパラ」)もうれしかったが、今回の2機種は、市場に登場してからまだ日が浅いだけに一層実用度が高い。また、オマケの旅打モードが、実になんともバカバカしくて(もちろんホメ言葉)楽しめる。一応、ゲームとしても成立しているので、点数も奮発してみた。
70

袋こーじ
前作以上に、細かく調整できる釘や自由に設定できる大当たり確率など、あいかわらず実機シミュレーションとしては完ペキですね。人気の高い「華観月X」を採用しているのも、評価すべき点でしょう。が、おまけ(?)のRPG風モードは、個人的にはいらないかな。そもそもプレイ目的が、パチンコが打ちたい(実戦練習)からであって、ゲームを楽しみたいワケじゃないですからね。あとは個人の楽しみ方しだいですか。
65

装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語

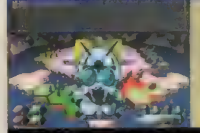
■タカラ
■ACT
■10月30日
■¥5,800 初回限定版¥9,800

自機の改造とセッティングが自由に行える対戦ACT。初回限定版はデュアルモデルつき。

ウキキ松崎
ゲーム中のSEがアニメと同じでカッコイイ。「ボトムズ」ファンの私はこれだけで満足。ゲームの方はやや爽快感に欠けるものの、原作の雰囲気をそれなりに再現できている点はいい。原作にそってCOMと戦っていくモードとAVG風にストーリーが進み自分だけのATを作り上げていくモードがあるが、やはりオススメは後者。ATの色からテーマソングまで細かく設定できるのが、ファンにとっては何よりなのでは？
85

ゆかマン
位置的には原作アニメの外伝の外伝みたいなもんですが、元の原作アニメだけしか知らなくても問題なく楽しめると思います。とにかく自分のATを自由にカスタマイズできるというのが楽しくてたまりません。戦闘シーンは例によって「バーチャロン」みたいですが、装備によってそれなりに戦略を変える必要があったりと、けっこう考えさせてくれるのがまたいいんですよ。「ボトムズ」好きなら文句なしにゲットでしょう。
85

BATTLE FORMATION



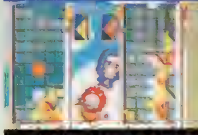
■バンプレスト
■SLG
■10月30日
■¥5,800

ガンダム・仮面ライダー・ウルトラマンの悪役キャラ同士が戦う戦略SLG。

がんの字
プレイヤーが悪役軍団の首領になって、悪の手先を操る。往年の特撮ものファンの人には、かなりそそられるシチュエーションでしょう。しかし、肝心のゲーム内容は少し練り込みが足りない感じ。まず、戦闘に突入する頻度が高いわりに、戦闘シーンは見てるだけというのはやっぱり退屈。命令くらいは出させてほしかったところ。あと、プレイヤー(首領)もユニットとして出撃可能にすれば、かなり面白くなったと思う。
55

Z佐藤
登場キャラは魅力的だし、システムやルールも単純。それに多人数プレイも楽しめるとあって、けっこう期待してただけに残念。操作性やキー反応など基本部分の仕上がりがイマイチなのだ。ユニットの購入方式はトレーディングカードを意識した作りで、何が出るかはランダム。購入できたユニットが専用の図鑑に記録されるというのは、収集欲がかき立てられて良いと思うが…。もう少しゲーム部分にも力を入れてほしかった。
40

トリパズ△



■サントス
■PZG
■10月30日
■¥4,800

三角形のブロックを組み合わせて消していく落ちものPZG。連鎖で高得点が狙える。

TAC★
"新感覚"をウリにしたパズルは多いけど、その中で、ちゃんと楽しく遊べるソフトは久しぶり。積まれたブロックの下のスペースに落下ブロックを貫通させる"通し"の要素が、ブロックの形がポイントになるルールにマッチしていておもしろい。追いつめられても、最後まで何とか逆転することが可能なので、とにかく対戦が楽しい。制限時間内でのスコアを競う"じかんだよ"モードも、やたらと熱いっす。
85

Z佐藤
思わず時間を忘れて遊んでしまった。特に気に入ったのが、下に空きスペースがあれば上部のブロックを通過させて組み込める！ という点。このおかげで敵からブロックが送られても復活しやすいし、落ちてくるブロックを横にずらしたいときも待たずにすむので、展開がとってもスピーディーなのだ。ただ大連鎖したときにほぼ1発で決まってしまうのが難点。ブロックの大きさをもうちょっと小さくすれば解決できたかも!?
80

聖刻1092 操兵伝

■ユタカ
■ＲＰＧ
■10月30日
■¥5,800
限定版¥9,800

個性的な「仮面システム」を採用したＲＰＧ。限定版には実際に仮面が付属している。

ウキキ松崎

基本的には、原作を知っている人向けのゲーム。ゲーム中、世界観や状況説明をする部分が少ないので、知らない人は何をしたらいいかわからなくなりがち。逆に知っていると（私もそうだったが）楽しめる。ただＲＰＧとしてはキャラが小さくやや迫力に欠ける。まぁ、フィールドも狭いので、迷うことはないが……。相手の行動を予想してコマンド入力する戦闘シーンはなかなか面白い。この部分だけは「ワース」らしくて◎。

55

桜こ～じ

あくまでも原作ファンを対象にした作りですね。聖刻の魅力的な世界を再現してはいますが、聖刻初心者には理解できないキーワードが多すぎる気がします。また、このゲームのウリである仮面成長システム。やろうとしていることはスゴイんでしょうけど……。ゲームを進めることをそっちのけで、のめりこむほどの魅力は感じなかったですね（正直いって面倒クサイ）。あとはやけに多いＣＤアクセスが気になりました。

60

パズルボブル３ＤＸ

■タイトー
■ＰＺＧ
■11月６日
■¥4,800

人気ＰＺＧシリーズの最新作。アーケードの移植に加え、オリジナル面も充実している。

ウォルフ中村

アーケード版「３」はもちろん、オリジナル面まで大量に用意されているという、なんとも欲張りな作品（１Ｐモードクリア時にはシリーズ恒例のアレも表示される）。もちろん、操作性、操作感とも良好だ。価格はＢＥＳＴ版の「２」より高いが、それでも内容を考えれば不満は出てこないだろう。『サイキックフォースパズル大戦』も出たばかりだが、純粋に「パズボブ」を楽しみたい人は、読み込み回数が少ないこちらをどうぞ。

90

なんでもゆうこ

すぐに勝負がついちゃうけど、キャラクターごとに攻撃パターンが違うから、対戦が燃えまくりです。コレクションモードをクリアしていくと、キャラのごほうびＣＧが増えていくってのも、ファンにはうれしいサービス。かなりの数のステージが用意されているから、遊びごたえもバッチシです。個人的にかなり遊びまくったのは、エディットモード。色とりどりのバブルを使って好きな絵や文字をパズルにする…。楽しすぎ。

80

ツタンカーメンの謎 ～アンク～

■レイ
■ＡＶＧ
■11月20日
■¥6,800

考古学者・吉村作治氏プロデュースのＡＶＧ。エジプト考古学のデータベースも収録。

桜こ～じ

ＡＶＧを狙っているのか、教育ソフトを狙っているのか、今ひとつつかめませんでした。ピラミッドの謎に迫るというテーマはワリと好みなんですが、システム的にはかなり難が…。完全な一方通行のシナリオ、現在位置と進行方向のわからない移動システム、最近の作品にしては粗すぎるムービーなどは、プレイする気力を減退させます。素直にピラミッドやエジプトのことがわかる、データベースのほうがよかったのでは？

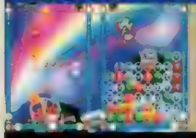
55

小岩

まず、マップがわかりづらい。背景の似ているマップが多いため、同じ場所をぐるぐると、何度もさまよい続けてしまった。あと、吉村教授の演説は非常にテンポが悪い。個人的には、これをプレイ中に延々と聞かされるのには、けっこうキビシイものがあった。まあ、趣向は面白かったと思うんだけど……。はっきり言って、あまり一般性はないが、「エジプトに興味がある」という人なら楽しめるのではないでしょうか。

55

CALCOLO!～カルコロ！おちものシューティング～



■クレフインベンション
■ＰＺＧ
■11月６日
■¥4,800

落ちものパズルにＳＴＧの要素をプラス。必殺技を使って一気に逆転を狙うことができる。

ミミっちぃ

かなり楽しく遊べて、アイデア的には文句なし。でも、落ちモノの重要な要素である「積み上がり条件」には問題ありです。玉の種類が10種類と多いうえに、降ってくる玉と場所がランダム。そのくせ１カ所でも積み上がると負けというルールは厳しすぎ。これによって、ある程度積んだ状態から復活するには、腕よりも運が求められてしまう。この点は減点材料。また、「絵と音」に関する仕上げの甘さも残念な部分ですぅ。

70

小岩

パズルの要素とシューティング要素の組み合わせがとってもグーな感じ。操作感も良好でルールも簡単。そして、なんといってもＰＺＧが苦手な人でも快適にプレイできるような配慮（カプセルを破壊できるなど）がとてもうれしかった。ほかにもいろいろなオマケがあるし、お手軽に遊ぶにはもってこいの１本。ただ、キャラ性能の差（全消しの必殺技を持っているなど）で勝敗が大きく左右されてしまうのは減点材料。

70

今回の総評＆次回予告

冬の足音が聞こえてきました。年末年始は大作ゲームが目白押しで、どれを買おうか迷っている人も多いのでは？ アナタが気になっているソフトをこのレビューでチェックしてみてくださいね。

ユニークなテレビＣＭが話題のＲＰＧ『ＭＯＯＮ』。その内容は本誌レビュアーの間でもかなりの話題を呼びました。独特な雰囲気とパロディー感覚あふれるシナリオに賛否両論が巻き起こり、さらに驚きのエンディングが……。いずれにせよ、人によって評価の分かれる作品であることは確かなようです。興味のある人は自分の目で確かめてみてください。

『ストコレ』は、目新しさこそないものの完成度の高さは抜群。丁寧な作りとコストパフォーマンスの良さに、レビュアー全員が高得点をつけました。『ラグナキュール』は、ウリのＭＢＳ（メモリーカード・バトル・システム）で遊べる環境にあるかどうかで、評価が大きく分かれるはず。アナタの身近にデータを持ち寄って遊べる兄弟や友だちがいるなら、１度試してみることをオススメします。今までにない楽しさがあるかもしれませんよ。

Part２は、今回大豊作。特にパズルゲームの充実ぶりは特筆すべきものがありました。すでに定番となった『パズルボブル』や『マジカルドロップ』を始め、全体的に高得点が続出。アナタはどれを選びますか？

次号はスクウェアのＳＴＧ『アインハンダー』などを予定してます。どうぞお楽しみに。

岩崎啓眞

抜群のデキは、間違いなしで『ストコレ』。ともかく『ストII』シリーズに思い入れのある人には絶対のオススメ品。だが、これは古いソフトをまとめたモノなので、思い入れのない人にはツライだろうと考えて、一応オススメからははずさせてもらった。『ラグナキュール』はよく言えばソツがないゲームだが、悪く言えば特徴がないし、『ＭＯＯＮ』はクセが強く、謎解きが難解なので一般性はない。好みに合ったらどうぞ。

なんでもゆうこ

今回『ストコレ』が楽しかったですぅ。懐かしいしシリーズが３本入っててオトクだしで、ファンなら買ってソンはないデキでしょう。Part２の『パズボブ３』は、ステージがいっぱいあって長く遊べるところが良いですね。自分でパズルを作れちゃうのもポイント。ぜひぜひ、遊んでみてくださいね。２つのＲＰＧは、のんびりプレイするタイプの人にはウケるかも。特に『MOON』の斬新なコンセプトは魅力的。ゲーム中盤までは80点。後半が惜しい。

ウォルフ中村

『ＭＯＯＮ』は終盤以降の不親切さと物語内容が残念。私は必要なアイテム（黒キ＊コと冷＊庫）を見つけられなかったばかりに立ち往生し、記事担当者にヒントをもらってなんとかクリアできたほど。それなのに、最後に待っていたのは…（泣）。中盤までは楽しくプレイできたんだけどねぇ（歩行速度の遅さは、ゲーム内時間を実時間に対応させるために意図してやったことと好意的に解釈してるし）。今号はPart２のパズルゲームの充実ぶりがうれしかった。

Part2代表 ジュピター藤平

今回レビューを担当した４本は、いずれもデキが非常によかった。中でも一言加えておきたいのが、『卒業 Vacation』と『ワールド・ネバーランド』。前者は過去の『卒業』シリーズ中ではもっとも〝ゲームになっている〟作品で、絵に抵抗がなければ楽しめるだろう。ちゃんと全員分、エンディングがあるしね。後者は人によって評価が分かれるだろうが、『太陽のしっぽ』とか『アクアノートの休日』なんてゲームが好きな人なら、楽しめると思う。

※『パワーステークスGrade I』（10月９日発売／¥4,800／アクエス）と『競馬最勝の法則'97 Vol.II To HIT！』（10月16日発売／¥5,700／シャングリ・ラ）は、すでに発売中のタイトルですが、共に競馬予想ソフトであるという点を考慮し、本誌ではレビューを行いません。ご了承ください。

メディアワークス創立5周年記念

イラスト／中野豪

ここでしか買えない限定商品！
しかも電撃オリジナル
この機会を見逃すな!!

期間限定 OPEN!

サンキュー・ベリーマッチ・ショップ

「電撃屋」

●開催期間 **11月1日(土)→30日(日)** 月～金●12:00～19:00 土・日・祝●10:00～19:00

●お茶の水スクエアアートプラザ
JR中央線・総武線「御茶ノ水駅」下車徒歩5分

●「悠久幻想曲」グッズ完全品揃え!

さらに最新オリジナルグッズも販売!
Tシャツ、ポスター、マウスパッド…
キミの名前が入るTシャツもあるよ!!

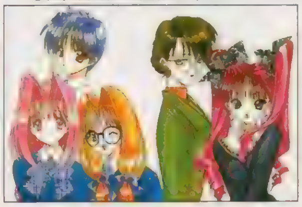
●ポチヌイグルミ「エルフを狩るモノたち」
●電撃グッズもあるヨ ⚡マーク入り

●人気キャラの必須アイテム大集合
「エルフを狩るモノたち」
「新フォーチュン・クエスト」
「爆れつハンター」
「バトルアスリーテス大運動会」
「クリスタニア」
「EAT-MAN」etc.
ポストカードセット、テレカ、マグカップ、クリアファイル、下敷き、バンダナ…

をうご期待!!

●話題独占!! 電撃オリジナル筐体

◆「セラフィムコール」「女神天国」オリジナルキャラクターコレクション
電撃専用景品は70種類以上(ハンカチ、カード集)



◆七瀬葵オリジナルポスタードリーム
業界初! 七瀬オリジナルポスターが景品!!

◆電撃オリジナルキャラクターフレーム入りプリント倶楽部

●スポーン関連グッズ 最新フィギュア、秋冬物アパレル、シルバーリング

※写真はサンプルです。実際の販売商品と異なる場合もあります。
©Starlight Marry/Media Works Inc ©NA/MW イラスト／七瀬葵 ©女神天国建設委員会／メディアワークス

Special Event参加者募集!!

日程	タイトル	内容	募集人数	応募締切り
11／16(日)	電撃ガレージキット&フィギュア即売会	● 電撃キャラクターをはじめ、各社自慢のフィギュア即売会!(主な出展社:イエローサブマリン、ウェーブ、海洋堂、コトブキヤ、ワークほか)	入場自由	
11／23(日)	SPAWN COLLECTORS FESTIVAL (最新アメキャラグッズ大即売会)	● フィギュア、アパレル、アクセサリー、カード、OVAなどなどレアアイテム日本未発売のものまで一挙放出! 大即売会!!	入場自由	
11／29(土)	ガオ! サンキュー・ベリー・マッチ・ショウ	● 人気作家総出演トークバトル ● プレミアムグッズ大放出 ● 人気作品上映会	150名	11/14(金)

〔ご案内図〕

JR中央線・総武線
「御茶ノ水駅」下車徒歩5分

応募方法 官製ハガキに必要事項(住所、氏名、年齢、職業、電話番号)を記入し、下記の宛先へご応募下さい。
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 メディアワークス『イベント係』まで(各イベント名を明記して下さい。)
※締切りと応募人数は、それぞれイベントによって異なります。※当選者の発表は、当選ハガキの発送をもってかえさせていただきます。※イベントの内容、出演者に変更のでる場合もあります。あらかじめご了承下さい。

●お問い合わせ メディアワークス営業部 TEL:03-5281-5203

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

今回のテーマは 申請のコツ

DPS BATTLE COLOSSEUM

この「DPSコロシアム」のコーナーは、読者のみんなが送ってくれたPSゲームの記録を紹介するためのページなのだ。レベルの高い記録だけでなく、情熱さえ込められていればどんな記録でも大歓迎しちゃうので、気軽にハガキを出してみよう。これからも、充実した記録発表と愉快な企画をどんどんお届けするので、応援をよろしくね！

"オリジナルルール"で採用されるためのコツを大公開！

ゲームタイトルや競技方法を自由に決めていいのが、オリジナルルール最大の特徴だ。この種目での参加者もどんどん増え続けているけれど、ルールのツメが甘くて惜しくも採用されないハガキも多い。みんなの情熱を、より多く実らせてもらうためにも、今回はオリジナルルールで掲載されるコツを特別にお教えすることにしよう。

オリジナルルールって何？

オリジナルルールとは、読者が自分で考えてくれたルールのことだ。「DPSコロシアム」では、正式募集種目だけでなく、そんなオリジナルルールで達成された記録も受けつけているぞ。

コツ1 マイナーゲームより 人気ゲーム の方が有利

どんなスゴイ記録でも、そのゲームを知らない人には価値が伝わりにくい。そのため、たくさんの人がプレイした人気ゲームの記録の方が採用の可能性も高くなるぞ。もちろん、マイナーなゲームの記録が採用の対象にならないことはないけれど、できれば遊んだ人が多いゲームで挑戦することをオススメしたいな。

コツ2 アイデア勝負の 1発もの ネタは早い者勝ちなのだ

何かの数値をきれいにそろえる、幼児に特定のプレイを達成させてみる（!?）などなど〝ルールそのものの面白さ〟が勝負の記録も大々的に受けつけているぞ。ただしこの手の記録は、とにかくアイデアのユニークさが勝負。同じような記録を2度3度と見ても最初のときのような「へぇ、面白い！」というインパクトが感じられない場合が多いのだ。このタイプで挑戦しようと考えている人は、発想をちょっと変えて、誰も思いついていないようなアイデアでチャレンジしてみよう。

▶ピッタリ賞記録は1発ものネタの典型。右は「FFⅦ」でギル数を規則的に並べた夢翔さんの記録。

◀セリスさん（山梨県）の申請記録。限界が見えやすいこの手の記録は、最初の申請者の記録の発表だけで終わってしまうケースが多い。

コツ3 競いやすくふさわしい ルール もジックリ考えてみよう

不必要な制限はダメ

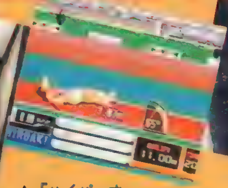
オリジナルルールにこだわるあまり、不必要な制約を設定してしまう人がいる。例えば対戦格闘ゲームで、3人目の敵を倒したときのスコアにこだわってみても、ほかに同じ条件で記録にチャレンジしている人がいなければ意味がないよね。ルールを設定するときは、多くの人に「なるほど」と思わせ、多くの人がやってみたくなるような条件を考えるのが大切なのだ。

わかりやすさも大切

ちょっと聞いただけでは、記録のレベルが高いのかどうかわかりにくいルール（例：『ときめき』で電源ONから詩織ちゃん告白までの時間を競うなど）は、実際に挑戦する人が少ないこともあり、やはり採用されにくくなってしまう。ちなみに、下で挙げたオリジナルルールは、これまでに挙げたポイントをうまくクリアしている良い例だ。参考にしてみよう！

例えばこんなルールがグッド！

▲「バイオハザード」のタイムアタックでは「ナイフのみ使用」という制限つきのルールも登場。



▲「ハイパーオリンピック」で〝最低記録〟を競うという変則ルール。その奇抜さが注目を集めた。

▲作った絵などを披露するゲームアートの種目。これも、もともとは読者が考えた種目なのだ。

コツ4 どのくらい スゴい のかも教えてほしい

せっかく記録を申請してくれても、担当者がたまたまそのゲームをやりこんでいなくて、その記録のすごさを判断できない場合もまれにある。そんなケースを想定して、どれくらい苦労したか、またはその記録がどれほどの価値があるかなども説明しておいてもらえると、採用の可能性もアップするぞ。ただし、わかりやすく簡潔な説明を心がけてね。

イラスト／まつながあやこ

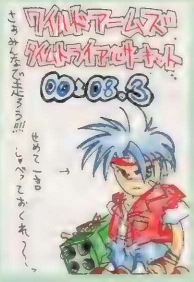
●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表　ガンバレット

優勝：幸正崇（埼玉県）84,723点／ガンコン使用
（木窓小鳥：11,562・激／ハゲワシ：11,649・激／同じもの撃ち：13,101・激／タコタコ：13,319・練／民間人を撃つな：13,017・上／交互撃ち：10,187・練／ハチミツのビン撃ち：11,888・激）
2位：ムッコラドリ（埼玉県）…………82,676点
3位：河野智晃（神奈川県）……………81,279点
10位：67,023点、15位：59,992点（参加者23名）
《特Eのトップ》真子絵理（大分県）……53,942点

▼川向伸二さん（山口県）が送ってくれた記録。挑戦者も募集中なので、腕に自信のある人はぜひどうぞ！



▲こちらは、レイドーさん（福島県）が送ってくれた記録。発売から日数がたったゲームの記録も大歓迎だ。

オリジナルルール　特別発表

■『ストリートファイターＥＸplusα』ボーナスゲームスコア／9ＢＯ４８Ｎ（福岡県）／99,999,999（プレア）
■『みんなのＧＯＬＦ』飛距離の長さを競う／飯盛昌隆（佐賀県）／322.40ヤード（ダリル使用）
■『ＦＦＴ』ラムザをLv.99にするまでのタイムを競う／堀田浩司（大阪府）／17時間３分１秒
■『スペクトラルフォース』全国統一までの早さ／ヒデジー（岩手県）／1004年（８年目）の11月（大蛇丸）
■『悠久幻想曲』３月22日の全員のスキルレベル合計値を競う／尾崎陽（長崎県）／281ポイント
■『虹色の青春』サッカーゲームのスコアを競う／平野剛史（兵庫県）／37,160点（Lv.67）

挑戦者募集中　記録申請はハガキだけでOK!　さぁ参加してみよう

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば、攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール　１人の人が複数の種目に参加してくれてもかまわないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

新登場　マジカルドロップⅢ

ルール　「すぺしゃる」の「ひたすらモード（むずかしい）」のスコアを競う。使用キャラやキーコンフィグを始め、各種設定は自由に決めてくれてＯＫだぞ。

申請記録　『マジドロⅢ』と明記して、「スコア／段位／連鎖」を書こう。もしチェックしていたなら、記録達成にかかった時間も教えてね。スゴいスコアを期待しているぞ。

しめ切り▶１月４日消印有効

募集中　ポルシェチャレンジ

ルール　「Time Trial」モードでラップタイムを競う。正式募集をするのは、「USA」の「Normal」と、「Japan」の「Long」の２コース。難易度ほか設定は自由に決めていいぞ。

申請記録　『ポルシェチャレンジ』と明記し「ラップタイム／選択したコースとタイプ（Normal／Long／Interactive）／ATかMTか」を書こう。正式募集コース以外も集計は行う予定。

しめ切り▶１月４日消印有効

募集中　クールボーダーズ2

ルール①　「FREE RIDE（1P）」の「SUNSET DOWNHILL」で「TOTAL」の点数を競う。選択するキャラ、ボード、各種設定などは、最初から選択可能な範囲で自由に決めてＯＫ。

申請記録　『クールボーダーズ２』ルール①と明記して、「TOTAL／TIMEとTRICK／使用キャラ／使用ボード」を書こう。記録をメモリーカード（ビデオでも可）に残すのは忘れずに。

ルール②　「ONE MAKE JUMP」「CONTEST」の３種類のジャンプ台それぞれの点数と、「HALF PIPE」の点数の（合計４つの）合計を競う。設定などの条件はルール①（左）と同じだ。

申請記録　『クールボーダーズ２』ルール②と明記して、「合計点数／合計する前の４つそれぞれの点数／選択したキャラ／選択したボード」を書こう。

どちらの種目もしめ切りは……▶12月１日消印有効

オリジナルルール　も、モチロン待っているぞ

●募集外の競技
正式募集されてもいいくらい洗練されたルールだけれど、募集されていない…なんて記録も、どんどん申請してね。オリジナルルールを申請するなら、ルール説明も必ずつけること！

●斬新な目的
あえて最低記録を追求するなど、ユニークな目的で出された記録も狙い目だ。ほかの人が感心したり、「ボクもやってみよう」という気持ちになりやすいほど、採用の可能性も高い。

●愉快な制約
使用するワザを特定のものに限定するとか、弱い武器だけでクリアタイムを競うなど。制約の内容に意味があるか、それによって記録が楽しいものになっているかが決め手。

●達成の自慢
育てたキャラの自慢や、難しい条件でクリアするなど。好きじゃないとできないような記録に挑戦するのはもちろん、報告を聞いた人が「面白い」と思えるかどうかがポイント。

DPSならではの“特別集計部門”も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位入賞者の記録も発表するぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下ならＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般　上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

挑戦の受け付けは…　12月１日しめ切りの記録はVOL.64で発表

〒101　東京都千代田区神田駿河台1−8　東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部「ＤＰＳコロシアム」まで

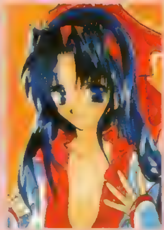
次号の予告▶▶▶　正式募集種目のルール設定…そのメカニズムを大解剖！

●「グラディウス外伝」でも記録を募集中：「1PLAYER」モードのスコアを競い、カンストした場合はカンスト達成面の早い方を勝ちとする。２Ｐプレイは禁止だけれど、各種設定は自由に決めてＯＫ。「グラディウス外伝」と明記して「スコア／何周目の何面まで進めたか／使用自機／使用シールド／選択した難易度」を書こう（しめ切りは11月１日）。●尋ね人：Vol.55の「ゲームアート・コピーサービス」の係に、いくつか返送不能のものが届いています（返送用封筒に住所が書いていないなど）。心当たりのある方は、住所と電話番号をハガキでご一報ください。

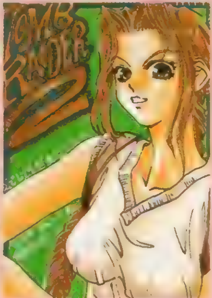
4色奴隷
Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

4色とは……イエロー、シアン、マゼンタ、ブラックで構成されたフルカラー印刷のこと。だからたった4色で絵を描けというのではありません。ね?


◀神奈川県　和泉等閑さん：ちょっと舞ちゃん入ったナコです。

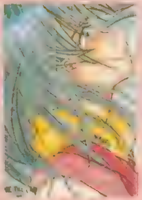
◀愛媛県　tkeさん：やりこめるのでお得ですよね。


▶愛知県　山口27号さん：敵だと手強いけれど……味方になるとイマイチ使えないメリアドールさん。敵のアイテムは「壊す」よりも「盗む」ですから。このゲーム。仲間になるのも遅すぎですし。使い込もうにも…ねぇ?

▶北海道　TOMYさん：ちょっとですけどね。デキればもう少し……もう少し……。

▲和歌山県　田中瑠美さん：スエゾーはちょっと怖いです。

◀東京都　藤野さん：SS版デキOKです。


◀岡山県　ひよこさん：もっと活躍してほしかった……。

▶福岡県　天吹到さん：今回もイロイロあるんでしょうねぇ。先輩は……?

▼茨城県　美波さん：衣装替え。見たかったですねぇ。ユフィは赤ずきんがすごく似合います。

▲埼玉県　矢渡さん：良くできてますよね。これで麻雀覚えちゃうと大変なコトになりますけど。

◀宮城県　一郎あきらさん：PS版、頻繁にアクセスするのが難ですが、元が良いゲームなのでその辺を気にしなければかなり楽しめます。

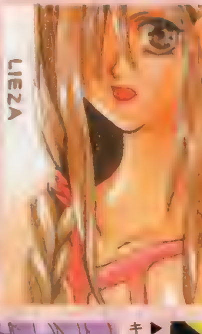
▶北海道　麻宮透さん：デジタルに細分化されていく自分。そして現実のアナログな自分。本物は?

◀愛知県　とものさん：血が……流れてますよね。確実に。自分も痛いと思うんですが……。

▲埼玉県　尾形忍さん：ローラの実体の秘密は……ってかなり暗い過去があるのに明るいですよね彼女。なんといっても人気者ですし。

◀京都府　ミルくんさん：召喚士は好かれてるハズです。でも召喚したらしばらくこっちの世界に留まってくれると、もっと良かったんですけどねぇ。特に可愛い系の召喚獣は手元に置いておきたいです。まあ、タダでさえ少ないメンバー枠がそれで埋まっちゃうワケですけど。フェアリーなら……(爆)。

◀北海道　哀原斑さん：少しづつ確実にデキあがってるみたいなんですけど。

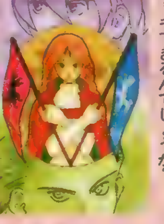


◀神奈川県　佐伯いざむさん：優秀な魔獣使いはエルクも使いこなします(笑)。

◀宮城県　水輝立さん：細かい衣装設定が抜群だと思うのです。

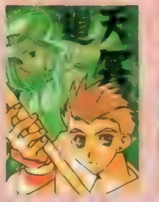
▼静岡県　えんぜるぼーいさん：今回も熱いですよね。

▶岡山県　ひよこさん：エアリスに白い服。似合いそうです。


▶熊本県　川口尚美さん：この2人には同じ何かがある気がします。

▶熊本県　つぐみさん：1月。ドキドキできるんでしょうか?

▶岡山県　エスカル剛さん：彼女ノナカノ彼女。



▲神奈川県　佐伯いざむさん：使えませんよねぇ（涙）。

▼東京都　高林杏奈さん：彼女の活躍に期待大です。

▶山形県　月重豪汐さん：子供あやしてる感じでステキです。

▶兵庫県　SATOMIさん：主人公が妖しげです。かなり（笑）。

◀石川県　夜鳥あいすさん：主役級のキャラは彼女だけ！

◀東京都　咲羅さん：しゃべりまくりからね。バリバリです。

▲京都府　葛柳慎吾さん：ブラウン……カッコヨスギです。現実にいますよね、彼のような人。あと、マーク、アヤセ。この3人はかなりリアルです。戦うというコトに対してもちょっと曖昧だし。それが普通。ですよね。

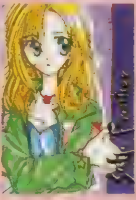
▲愛媛県　むにゃんさん：戻れなかったのでしょう。信じるモノが崩れたとき、それを元に戻せるかどうかは、多分に運も関係してますから。現実に近ければ近いほど……。

▼岩手県　飯綱さん：男の子キャラ1人を除いて勢ぞろい。主人公以外は個性ハッキリしてますから、好みの別れるところです。声ならダントツで南条くんですが……。

▶京都府　たっけんさん：拳銃ガンガンに撃ちまくり？

▶愛知県　山口27号さん：ラムザの情けない顔が○です。

▶大阪府　浅倉きりさん：エミリア編はギャル度高いです。



▶神奈川県　GIRFFEさん：目の下のマーク（笑）も大事。

▶大阪府　篁智也さん：暑いときは暑いタートルネック。

▲群馬県　神白羽水さん：絡まる感じがエアリスなのです。

◀神奈川県　走馬あづみさん：指輪指輪指輪で大変です。ケダモノなのに（笑）。

◀愛知県　北原健光さん：片桐さんはドラマシリーズでどんな展開に？

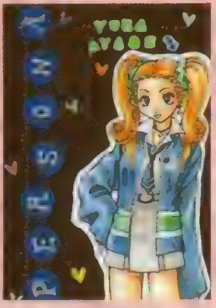
◀北海道　哀原斑さん：『アザアザ』は女の子がステキです。主人公が……。

▶神奈川県　佐伯いざむさん：盗賊は大抵悪いヤツですからね。意地悪な顔をしていても不思議じゃありません。

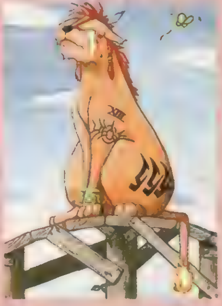
▶富山県　小菌まりさん：流れに溶け込むようなセフィロス。彼の真意は……？　「インターナショナル」でも解けてません。

▶東京都　辻槻景太さん：あまり不条理になりすぎても……なんですけど……。どうなるんでしょうねぇ？　怖いのは確実なんですが。

▶大阪府　紅阿夏さん：上着がオシャレです。ダボダボですか？　やっぱり。ミニスカートが隠れるくらいの裾もOKですよね。



▶埼玉県　HAPPYさん：なぜ泣くのでしょう？　無性に男泣きな感じですが……？　そういえば足輪って誰が付けたんですかねぇ？



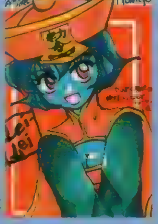
◀栃木県　めもるんさん：CM、アニメバリバリですし。

▶東京都　谷川蛍雪さん：アセルス編も人気高いです。

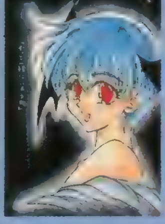
移植化計画出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてでハガキをどうぞ！

▶愛知県　朧原まいむさん：絶対じゃないと思うんですけど……。



▶神奈川県　小林恭介さん：こちらも欲しいですよね……。



▼神奈川県　G・紅牙さん：新作がいいですねぇ。絶対。PS仕様にしないと。

▲埼玉県　HAPPYさん：地味なんですけどね。楽しいです。ミズネコが強くて……。

▶山口県　DDTさん：これはPSに来るでしょう。きっと。ポリゴンですから。イカしてますし。

載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　DPS「4Cど」係

MISSING
宇宙にも、謎の海域があるという…
火の点いた煙草、
飲みかけのスープ、
対戦途中のチェスボード…
不時着したマリーの船内は
穏やかな空気に包まれていた。
ただひとつ、
乗員乗客が一人もいないことを除けば。
UNIVERSAL NUTS
ユニバーサルナッツ
ユニバーサルナッツ
アドベンチャーゲーム
98年2月初旬発売予定
価格5,800円（税別）
ーリー中の重要な用語を検索できる「ホルダーシステム」、ページを逆戻りできる「回想モード」など、新システムを盛り込んだスペースアドベンチャー！
出演 金月 真美・ 光・富沢 美智恵・久川 綾・銀河 万丈・中江 真司・大場 真人・塩沢 兼人・磯部 弘・他
キャラクターデザイン 内田 順久 シナリオ 写楽麿
PlayStation
Wide Creative Network
Lay-up
発売元：
株式会社レイ・アップ マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7
ユーザーサポート回線
(03) 5467-5065
月～金 10:00～17:00
土日・祝祭日を除く
レイ・アップの新作情報を満載！インターネットホームページ http://www.layup.co.jp

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

すっかり寒くなった今日この頃ですが、DPSのアツい攻略はこれしきの寒さで冷えてしまうことはありません。今号も質の高い攻略をお届けするので、皆さんもご一緒にアツいプレイで寒さを吹き飛ばしましょう。

©1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Erectronic Publishing Limited)1997 All Rights Reserved.All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft.Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG.

ポルシェチャレンジ

美しいグラフィックをバックに、憧れのツーシーターオープンカー、ポルシェボクスターに乗り込み、ステキなドライブを満喫しよう!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

コースごとのグラフィックの美しさは秀逸だが、中でも私の目を引き付けたのはアルペンコースだ。路肩の雪とアスファルトの境界部分の描き込みは驚異的で、思わず実際の雪国をドライブしたときのことを思い出してしまったほどだ。海外ゲームに見られる、細かい表現にこだわるパワーを改めて感じさせられた。　(城イドム)

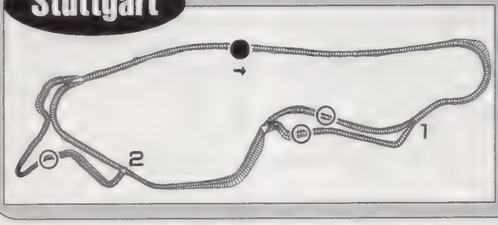
発売中 RCG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)／NC対応

謎が謎を呼ぶインタラクティブコースの秘密を大公開!

各コースにある、ノーマルタイプとロングタイプで1位をとれば、チャンピオンシップとプラクティスの両モードで、インタラクティブというコースバリエーションが選択可能になる。このインタラクティブでは走るたびにコースの状況が変化するため、既存のRCGにない興奮が味わえるぞ。今回は、そんなインタラクティブのコース上に施された仕掛けについて徹底解説することにしよう。ちなみにマップ内にある「●」はスタート地点、「○」はチェックポイント、数字は仕掛けの解説時に触れている番号をそれぞれ示しているぞ。

◀接触が大きなタイムロスにならないシステムなので、気持ちよく走れる。

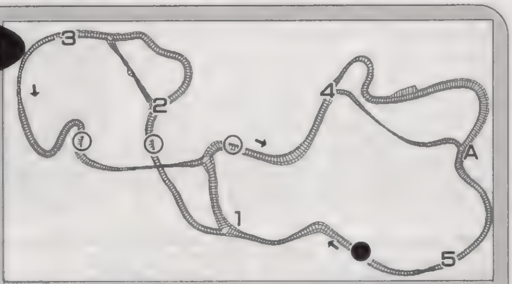
Stuttgart



1：この分岐点では、遮断機によって左右どちらかの道が閉鎖されている。遮断機は各周回の先頭の車が近づくたびに左右交互に開閉する。最初にどちらが開いているかはランダム。

2：この分岐点で、どちらが閉鎖されるかはランダムで決められる。

Alpine



1：ここの分岐点はランダムにどちらかが閉鎖される。

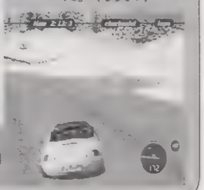
2：教会の門が開くかどうかはランダムで決定する（入り口の場所は写真アを参照)。門が開いているときには、敷地内を近道できる。

3：ここにある水たまりの上を通過してしまうと、次のチェックポイントまでが滑りやすくなってしまう。また、この水たまりは、周回を重ねるごとに面積が広がる。

4：右側の建物の所にある木の門は、地点Aにある三角コーン（写真イを参照）を3つすべて倒すと、次の周から開かれる。このルートを使うと近道ができる。

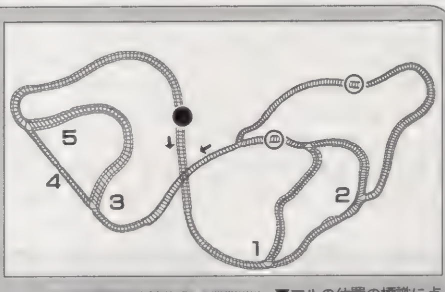
5：1周目と2周目で、道路左側に岩が転がっている。

▲門が開いているかどうかは、坂の下から見ても確認できる。(写真ア)



▼右側に見えるのが、近道を開くカギとなる三角コーンだ。(写真イ)

USA



1：排水溝の開閉はランダムで決まる（入り口の場所は写真ウを参照)。

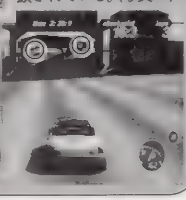
2：どちらの道が閉鎖されているかはランダムで決まる。

3：橋が閉鎖されているかどうかは、点滅する標識を見ることで判断できる（写真エを参照)。閉鎖されている場合、右手のまわり道を通るしかない。

4：橋の上に置かれた箱をひいてしまうと、次の周回では橋が閉鎖されてしまう。この場所は暗いために見通しが悪く、つい箱の位置を見落としがちなので注意!

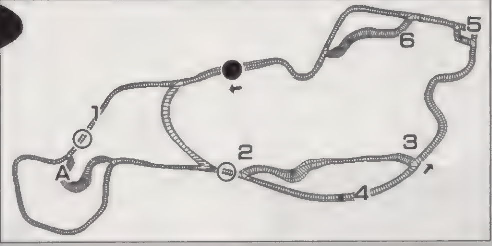
5：路肩に止まっているバンは、まれに道路を横切ることがある。このバンは、クラクションで動きを止めることも可能なので、頭に入れておこう。

▲この地点の左側に排水溝の入り口がある。要チェックだ!（写真ウ)



▼マルの位置の標識に点滅が見られたら、橋は閉鎖されている。(写真エ)

Japan



1：この付近の路肩に置かれているカゴをふっ飛ばすと、それ以降2ラップは、地点Aの寺院の門が開く。

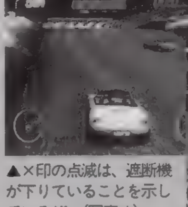
2：分岐点の開閉はランダムで決まる。

3：遮断機の開閉はランダムで決まる。

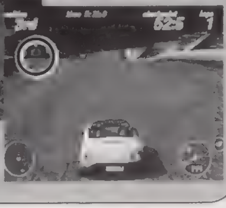
4：2周目と3周目では、工事中の標識が登場。

5：遮断機は車6台が通過するたびに開閉する。閉まっているかどうかは、電光掲示板でも判別できる（写真オを参照)。

6：ゲートのデザインで、通過可能かどうか判別できる（写真カを参照)。どちらのデザインになるかはランダムなので、通過するときに良く観察するしかないぞ。



▲×印の点滅は、遮断機が下りていることを示しているぞ。(写真オ)



▼普段は通過不可能だが、写真のようなマークがあれば通過できる。(写真カ)

ポイント Q&A

Q：急カーブが多く、コーナーリングがイマイチうまくいきません。改めてコツを教えてほしいのですが。

A：まず、ハンドブレーキ使用中にハンドルを切ることで、一気に90度の方向転換ができる点を押さえておこう。また、トップスピードでコーナーに向かい、内側の路肩にわざと乗り上げながら、適度にスピードダウンさせてコーナーを曲がるテクニックが（対COM時、タイムアタック時ともに）非常に有効だ。ぜひ試してみよう。

ナムコミュージアム アンコール

昔を懐かしんでるだけじゃ、ぜぇ〜ったいにクリアできない気合いのタイトルが7本。ウラ技や隠しフィーチャーも紹介しているので要チェック!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ワンダーモモ」のSランクで見れる「水着のモモ」ってヤツが見たくてしょうがないんだけど、Sランクの条件（欄外参照）がノーコンティニュークリアって、厳しいっすよ。ヘタになったというべきか、それともゲームが…。それに「ロンパーズ」の最小石板で敵を6匹倒すと1UPって、できるの？　（谷川組）

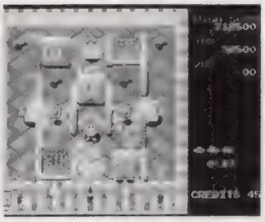
発売中	▶¥5,800　▶ナムコ
バラエティ	▶MC(1ブロック)

©㈱ナムコ

バラエティ豊かな全7タイトルをワンポイント攻略!!

ナムコ名作アーケード集「ミュージアム」シリーズの最後となる『アンコール』。その攻略は、どのタイトルも平等なスペースで進めていこう。本格的にやると4ページじゃ足りないしね……。そんなわけで基本的なことやウラワザもおさえたワンポイント攻略です。「ドラゴンセイバー」のドラスピBGMモードや「スカイキッド」の攻略とはあまり関係ない隠しフィーチャーの紹介など、ゲームをクリアするためというより楽しみながらプレイする手助けになれば嬉しいですね。ちなみに欄外ではデータノートのランク評価基準をフォローしているので、がんばって最高のSランクを目指してください。でも、Sランクの条件は難しいなぁ。

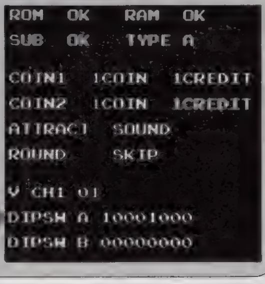
◀隠しフィーチャーは、ナムコお得意の遊び的要素。やはりついつい試しちゃいますね。



◀アクションパズルは、家庭向きだと思う。好きなときにじっくりプレイできるしね。

CHECK プレイの前にオプションを確認

プレイする前は㋐ボタンでオプションモードに入り、残機数やコンティニューなどの設定をしておこう。はっきりいって、今プレイするとメチャクチャ難しいゲーム（アーケード版当時、簡単にクリアできた人にはそうでもないかも…）が多いので、少しでもラクできるような設定に変えたほうがいいぞ。

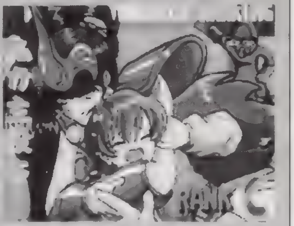


モモのBGMとボイスが聞ける

「ワンダーモモ」のオプションモードからテストモードに入ると、BGMやボイスを聞くことができるぞ。これが「ドラゴンセイバー」にあればねぇ。

CHECK ズルをするとデータノートに残らない

「ズル」というのはラウンドセレクト（いわゆる面セレ）のことで、オプションモードで「SKIP」を選び、好きなラウンドからスタートしてクリアしてもデータノートではクリアしたと見なされないのだ。一応ハイスコアやそのほかのデータなどはセーブされるみたいなんだけどね。データノートのランク画面には、各ゲームの進行度によってコミカルな見出しとグラフィックが表示され、これを楽しみにしている人もいるはず。高いランクを目指すなら、ラウンドセレクトをせず自力でクリアしよう。



▲「ワンダーモモ」のランク画面がオススメ。ノーミスでクリアすると…。

『ギャラクシアン』タイプのシンプルさがたまらない

キング&バルーン

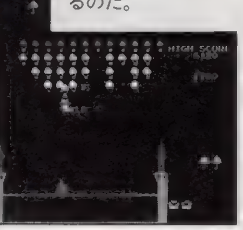
ポイント ★最初に中央を攻撃しておこう

キングを連れ去っていくバルーンの多くは、中央を飛行していく。そのため中央をまず最初に攻撃しておけば、ジャマなバルーンがなくなりキングを助けやすくなるのだ。中には斜めに飛んでいくバルーンもあるけど、中央に待機しているバルーンがなければ、助けられる確率がアップするので、まず中央を攻撃しておくことが鉄則だ。

砲台は何度死んでも復活！　でもナメてかかるとキングが「BYE BYE」!!

◉キングをわざとさらわせる

キングをさらっていくバルーンを破壊すると通常より高い得点が得られる。といっても、白いバルーンの場合、待機中が20点、降下中が40点、キングをつれ去るときが60点で、メチャクチャ高いわけではない。ちなみに、赤いバルーンなら待機中50点、降下中100点、キング連行中は150点もらえるのだ。また、高得点が得られる以外にもキングをさらわせることには大きなメリットがある。バルーンが、キングを連れ去っているときには、全てのバルーンが反転して少しの間、攻撃が弱まるのだ。

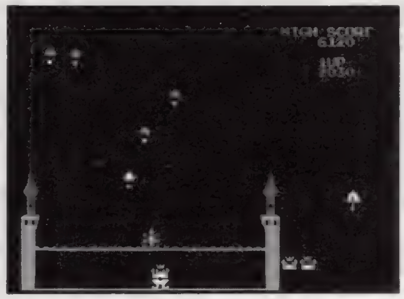


▲中央に待機しているバルーンをすでに壊していれば、キングを簡単に助け出せるぞ。

▶斜めに飛んでいくバルーンは、狙ってもはずれることが多い。

◉敵の総攻撃に注意!!

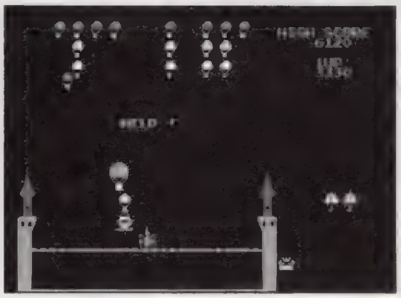
残りのバルーンの数が6つになると、総攻撃をしかけてくる。これは「ギャラクシアン」にもあった攻撃パターンで、基本的に同タイプの「キング&バルーン」にもあって当然といえるかも。バルーンが少なくなったら甘く見ないで気をつける、ということぐらいしか言えないけれど、この法則を知っていればある程度対処できるはずだ。総攻撃に対しては、キングをわざとさらわせて助ければ敵の攻撃も一瞬弱まることを利用したテクニックを使って、難関を乗り切っていこう。



◀バルーンが少なくても、その激しい総攻撃パターンはけっこうキツイ。

◉合体バルーンで点稼ぎ

普通のバルーンの降下が9回行われると、次の降下で3つのバルーンが合体する。以降はその繰り返しで、ステージクリアすれば、降下カウントはクリアされる。この合体バルーンは3発当てれば完全に破壊でき、かなりの高得点が得られるので稼ぐときは確実に狙っていこう。得点はバルーンの色の組み合わせで変わり、最も高いのは黄・橙・赤の場合。合体直後の色は赤と白で1発目は500点、2発目は1000点、3発目は1500点で、全て破壊すればトータル3000点稼げるのだ。この得点は大きいぞ。



◀破壊しきれず激突するようなミスだけは絶対に避けたいものです。

ポイント Q&A

Q：データノートに表示されるランク評価の基準を教えてください？

A：お教えしましょう。「キング&バルーン」…S→最高到達面24以上(下克上)、A→最高到達面12〜23(大勝利です)、B→最高到達面6〜11(被害はわずかです)、C→最高到達面3〜5(戦況は思わしくないようです)、D→最高到達面1〜2(やられ砲台)。「モトス」…S→最高到達面がEND(A級ライセンス)、【↗】

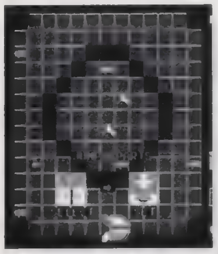
パーツセレクトが勝利のカギだ!!

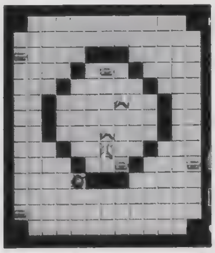
モトス

ポイント
★初心者の人はなるべくパーツを使っていこう
クリアを目指すなら、後半面のためにパーツを節約していったほうがいいんだけれど、慣れないうちはパーツをどんどん使っていこう。コンティニューもラウンドセレクトもないので、先の面を知っておくのが得策だ。どの面でパーツがいくつ手に入るか、ということをチェックしていれば、パーツセレクトの作戦も立てやすいぞ。

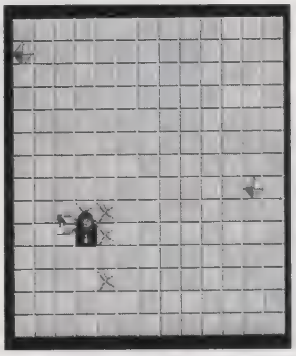
度胸と戦略性を持って敵を落としまくれ!!

◉ラウンド＆敵に合わせてパーツをセレクトしよう
パーツには敵をはじき飛ばすパワーパーツと、ジャンプが可能になるジャンプパーツがある。パワーパーツは最大7個、ジャンプパーツは1個装備できるので、各ラウンドの形や敵に合わせて個数を決めよう。入手できるパーツ数は全62ラウンドで、パワーパーツ75個、ジャンプパーツは25個なので、パワーパーツを各面1個装備してもまだオツリがくる。でも、後半面は3～5個ぐらい装備しないとツラくなるため、慣れたら節約することも考えよう。

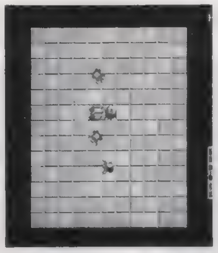

▲ラウンドの形を見てジャンプパーツを装備するか決定。

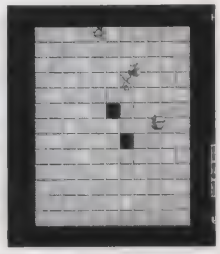

▲パーツを回収してから、敵を攻撃したほうがいいぞ。

◉必殺「座ぶとん落とし」!!
ジャンプして着地した場所のタイルには、まずヒビが入る。そこに敵を誘導して2回目のジャンプでタイルと一緒に落っことすテクニックが、通称「座ぶとん落とし」と呼ばれている技だ。ジャンプパーツの総数は25個しかなく、頻繁に使えるわけではないけれど、パワーパーツを装備していなくても硬い敵を落とせるのでマスターしておくといいぞ。ほかにもジャンプテクとしてワープ技がある。フィールドが上下、左右に最大の場合、画面端に向かってジャンプすると逆サイドにワープすることができるのだ。これを活用しない手はないぞ。


▶敵をヒビに誘導して、叩き落とす座ぶとん落とし。タイミングが難しい。

◉流星を利用しよう
一定時間を過ぎるとフィールドに振ってくる流星。この流星は自機に向かって飛来し、タイルを破壊するやっかいな存在だ。しかし、この流星の特性を生かして敵を自機の近くに誘導したあと、タイルもろとも敵を落としてしまうといった使い方もできるぞ。この方法だとパワーパーツを装備していなくても、硬い敵を落とすことができ、うまくいけばパーツの節約もできる。でも流星が落下するタイミングを見誤ると、自機が落ちてしまうこともあるので注意。ベストな攻略法ではないけれど、意外に使えるぞ。


▲流星が自機を狙ってくる習性を利用するのだ。


▼外れたとしても、できた穴に落としてしまおう。

宙返りが楽しいミッション制STG

スカイキッド

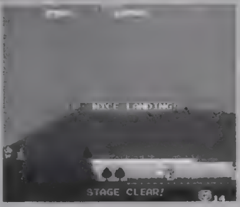
ポイント
★どうしても進めないときは右上で宙返り
卑怯です。姑息な技でもあります。でもとりあえず、紹介しておきます。画面右上で右上に✚キーを押しながら宙返りしていると、それだけで先に進める場合があります。場合というのは確実ではないという意味で、たまに対空砲の爆風に巻き込まれたり、後方からの敵に激突するんだけど、いざというときは試してみてください。

知って得する2大テクニック

2ドット撃ち
これは木のうしろに配置されている敵を攻撃するときに使える技。地上の敵は木の高さから2ドット上に突き出ているので、木の上ギリギリを撃てば木の背後の敵を攻撃できるのだ。そのまま進むと木に激突するので、破壊したら上に回避しよう。

▲素早く狙いを定めないと、間に合わないことがあるぞ。

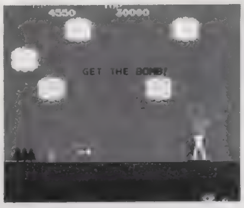
逆さランディング
基地に着陸する瞬間、✚キーの下を押しながら宙返りすると、逆さに着地することができる。成功すると2000点のボーナスが入るだけでほかにメリットはないんだけれど、データノートにこの背面着陸した回数がカウントされるので狙ってみよう。



▲練習するなら、ミッションが短い14面が◎。タイミングを覚えよう。

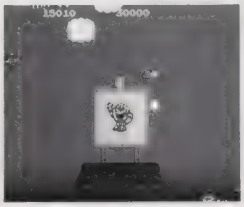
探すと楽しい隠しフィーチャーを大紹介!!

◉スペシャルフラッグ
ナムコおなじみのスペシャルフラッグは、この「スカイキッド」でも1UPアイテムとして登場するぞ。4、8、14面の特定の場所を撃てば出現し、取れば1UPするのだ。下の写真は8面。

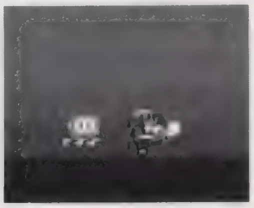


▶8面にある自由の女神の左側を撃つと、スペシャルフラッグが出現する。

◉看板ターゲット
看板の上で宙返りすると、ランダムでアイテムが現れる。パックマンやハートが出現した場合、取れば1000点ボーナスだけど、モンスターや爆弾を取ってしまうとダメージを受けるぞ。


▶敵に注意して宙返りしよう。取ればボーナス点が入るのだ。

◉プーカァ
10面にあるパックマンの看板を過ぎ、潜水艦2隻の先あたりを撃つと、海面の上にプーカァが出現する。プーカァを取ると、墜落から復帰するときに必要なボタン連打の回数が回復する。


▶10面で1度でも墜落復帰していたら、プーカァを取って回復しておこう。

◉自由の女神
いくつかの面で登場する自由の女神の裾を飛行すると、スカートがめくれる。ただそれだけなんだけど、ほかにもチアガールを撃つとウンチになったり、いろんな隠し要素があるぞ。

▶ボーナス点も入らないただの遊び。でも「遊びをクリエイト」ですから。

ポイントQ&A
A→最高到達面40以上(当て逃げ)、B→最高到達面25以上(前方注意)、C→最高到達面10以上(玉突き事故)、D→最高到達面10未満(スターダスト)。『スカイキッド』…S→ノーコンティニュークリア(大統領)、A→コンティニュー1回でクリア(撃墜王)、B→最高到達面がEND(任務達成)、C→最高到達面10以上(二階級特進)、D→最高到達10面未満(軍法会議)。『ローリングサンダー』…A→ノーミスクリア(もっとマブ―化)、A→1ミスクリア(マブ―化)、【次の頁へ続く】

パターン重視のスパイアクション

ローリングサンダー

ポイント ★当時のバグをも再現！ 怪現象を楽しもう！

何もないところからいきなり弾が飛んでくる。突然爆弾が現れると、なぜか空中に停止したままになる。などなど、プレイしているといろんな怪現象に出くわすことがあると思うけど、実はコレ、アーケード版にあったバグなのだ。つまりそのまま再現されているわけなので、苦情の電話をナムコにかけないようにしてね。

アルバトロスの2大テクニック

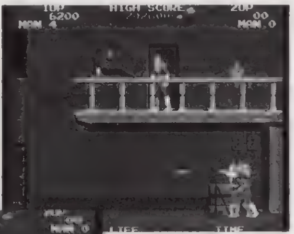
◉基本中の基本！ 2段撃ち

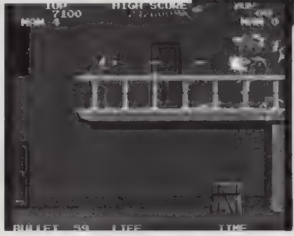
敵のマスカーの中には、弾を2発当てないと倒せない奴がいる。このタイプは1発くらったあとしゃがむ習性があるので、2段撃ちが必須テクになるのだ。2段撃ちとは、立って撃ったあとにすぐしゃがんで撃つこと。立ちからしゃがみへの移動は、敵の弾を回避することにもつながり、攻撃するときは2段撃ちのクセをつけよう。また、敵が現れてから反応しては遅い場合があるため、2、3発撃ったあと弾を追いかけるように進むテクも必要だ。

◀「タタッ」という感じで、上下に撃ちわけよう。

◉ハイジャンプ誘導

敵はアルバトロスを見つける（見つけていない場合はキョロキョロする）と、こちらの動きに反応してくる。たとえば敵の前に壁があったりして、弾が当たらないときにハイジャンプしてみると、敵もジャンプすることが多い。この習性を利用して、敵を攻撃しやすい場所に誘導するのがハイジャンプ誘導と呼ばれる技だ。後半戦（ステージ6）以降には、けっこう使う場面が多いのでマスターしよう。

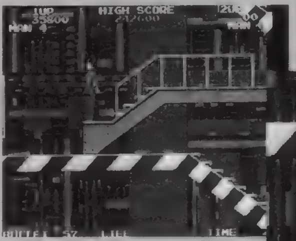




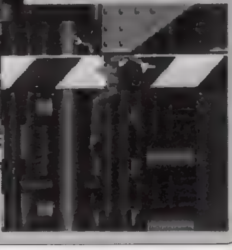
▲◀普通に攻撃しても弾が当たらないこの場面。ハイジャンプで2階に上がれば、敵も誘導されて2階へ上がってくる。このテクニックは、ほかにもタイヤ地帯などさまざまな場面で活用できるぞ。でもジャンプ中はこちらも無防備なので注意しよう。

こ～んなこともできます 階段すり抜け技

アーケード版でも使えた階段すり抜け技。このPS版でも非常に使えるので紹介しておこう。2面の中盤にある階段地帯（写真参照）で、階段の端から左に降りながらすばやく✚キーを右に入れると、なぜか床をすり抜けてしまう。この地帯には階段が4つあり、連続ですり抜け技を使うと大幅にタイムを短縮できるし、また敵との戦闘も避けられるのでぜひともマスターしておこう。ただし先の面にある同じ場所ではここにホワイトニンジャが出現するので、そこで使うのはやめたほうがいい。この技は絶対必要というわけではないけれど、階段地帯の踊り場にいる敵はしゃがんでも弾が当たらないというイヤらしい配置となっている。ムリしてハメられたり、タイムを消費するぐらいなら素直に使ったほうがいいのだ。連続で決めればカッコイイしね。



▲この位置から左にスルッと降りながら、右に✚キーを入れる。タイミングは体で覚えるしかないぞ。



▼床をすり抜けていくアルバトロス。確実に決めればタイムが短縮できるのだ。

やる気のない（?）モモが舞台の上で大活躍!!

ワンダーモモ

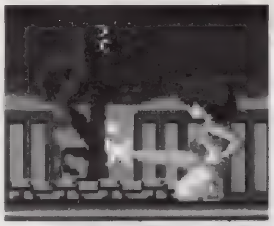
ポイント ★動き回らず、敵を待ち受けよう

ポイントは、あまり動き回らないということ。なにしろモドキやフラワーが急に現れるので、下手に動き回るとぶつかってダメージをおうことになるのだ。また方向転換のとき、モモは正面を向きやすいということも覚えておこう。正面を向いてのモモの攻撃は、キックを連続してだせないので危険。なるべく正面を向かないように。

モモの基本テクニックはコレ!!

◉変身前

変身前はキック攻撃しかないモモ。キックには立ちキックとしゃがみキック、正面を向いているときの開脚キックがあるが、やはり使えるのはしゃがみキックだ。立ちキックよりもリーチが長く、連射も利きやすいしね。ただ、当たり判定がかなり小さいので、狙って攻撃しないとなかなか当たってくれない。不用意に近づかず、「待ち」で攻撃するようにしよう。

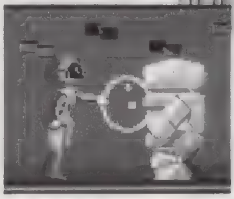


▲キックの間合いを頭に入れて攻撃しないと当たらないのだ。

◉変身後

変身するとワンダーリングが使えるし、攻撃力も2倍、ジャンプも高く飛べるようになる。それにカメラ小僧や手裏剣などの攻撃に対してこけなくなるので、このメリットを十分に活用して戦っていこう。ボス戦ではワンダーリングが受け取れる間合いでひたすら連射。飛び跳ねるアクロボールにはタイミングよくジャンプキックをきめるのがベスト。でもこのパターンが崩れると、ズタボロにされるので注意。

▲アクロボールは飛び跳ねるので、ワンダーリングが当てにくい。ジャンプキックが有効。



◀この間合いでワンダーリングを連射すれば、簡単に倒せるのだ。

4話構成の全16幕（ACT）！ 前半2話の攻略ポイント

VOL.1（ACT1～4） 恐怖！ 怪人軍団

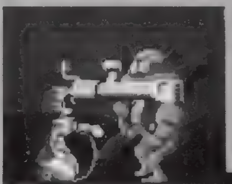
ボスが登場するまでは確実にモドキを倒してワンダーメーターをためていこう。ボスは1－3のシャモアンと1－4のティラノが強敵。でもワンダーリング連射のパターンを崩さないようにして攻撃すれば簡単だ。

◀シャモアンの旋風脚に注意して、ワンダーリングをタイミングよく当てよう。

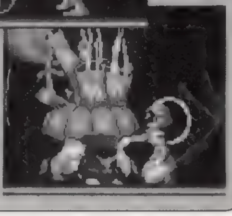
▶ティラノの吐くファイヤーボールのダメージは意外にデカイ。速攻で倒すように。

VOL.2（ACT5～8） 吸血フラワーの謎

要注意キャラは2－2ボスのキャノンポッターと、面のタイトルにもなってる吸血フラワー。フラワーは舞台上に全身が出ていないとダメージを与えられないぞ。キャノンポッターは下段攻撃のみ有効なのだ。



◀キャノンポッターは、しゃがみ攻撃しか通用しない。キャノンに当たらないようにしよう。



▶2－4ボス・マザークイーンは、ワンダーリングよりしゃがみキック連打が効くぞ。

ポイントQ&A

B→最高到達面がEND（ゲルドラ入隊）、C→最高到達面6以上（すばらしい きみもゲルドラに入らないか？）、D→最高到達面6未満（ダイブ）。「ワンダーモモ」…S→ノーミスクリア（水着のモモ）、A→コンティニュー1回でクリア（キミ（写真を撮っている人））、B→最高到達面がEND（キミ（応援している人））、C→最高到達面3－1以上（主役は私よbyアマゾーナ）、D→最高到達面2－4未満（なさけなやby安駄婆）。「ロンバーズ」…S→ノーコンティニュークリア（THANK YOU）、【↗】

ハマリ度抜群! アクションパズルの秀作!!

ロンパーズ

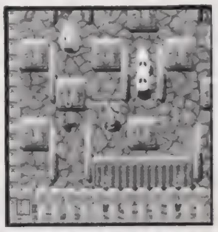
ポイント ★実はラウンドセレクトできるんです

オプションモードで「TEST ON」にしてテストモードに入り、「RND SELECT ON」とすると、10ラウンドごとのラウンドセレクトができるようになる。でもこれでクリアしてもプレイヤーデータにはハイスコアやアイテム取得データぐらいしかセーブされないので注意。後半面は難しいので、これで練習するといい。

クリアパターンを見つけて全61ラウンドクリアを目指そう!!

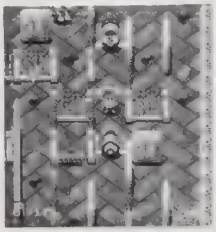
◉敵の動きを知ろう

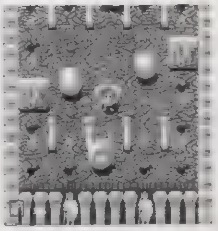
ラウンドクリアの条件は、鍵をすべて集めることだが、鍵の取り方よりも重要なのは、敵の動きのパターンを呼んで誘導したり、どこで倒しておくか、ということだったりする。特にゴロリンや大グモの面は要注意だ。



▶誘導しやすい敵は、引き付けて石板で倒そう。放っておくと挟まれる場合があるぞ。

▼10面ごとに登場する大グモ。スタート直後は、一定の動きをするのでパターンにはめよう。



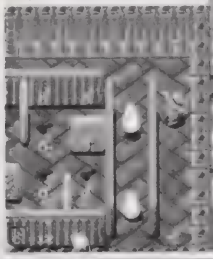


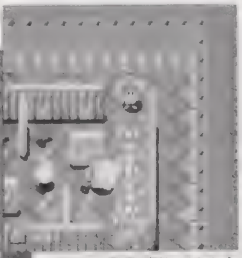
▶ゴロゴロと転がるゴロリンの動くパターンは決まっている。覚えられれば楽勝だけど……。

◉敵の復活を利用する

チャップ(自機)自身では倒せない石板があるラウンドでは、敵の復活を利用して石板を倒してもらうことが必要になる。そのテクニックが要求されるラウンドは、全61ラウンドのうち何回か登場するので覚えておいて欲しい。ただし敵が復活してほしい場所に現れるのは前半に登場するラウンド。中には復活場所を誘導(!?)しなければならないこともあるけれど、それは終わりのほうなので最初は気にしなくてもいい。敵の復活というある意味では他人まかせのクリア法なので、制限時間には注意しよう。

▼スタートしたら、まず敵を誘導して石板で倒す。



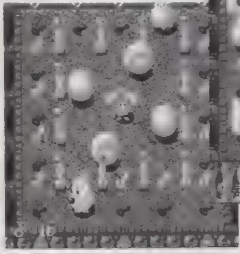


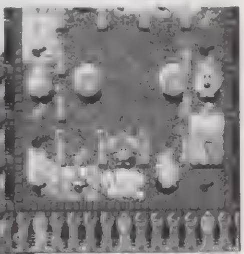
▲中から石板を倒してもらうときは、よけておこう。

◉最初の難関! ラウンド15

「ロンパーズ」を始めてプレイする人にとっては、最初の壁になると思われるのはラウンド15。このラウンドでは、ゴロリンの素早い体当たり攻撃にやられることが多く、画面外から転がってきたらよけられないはず。でも、実はゴロリンの動くパターンを覚えなくてもクリアが可能なのだ。柱の横にいればゴロリンの平行移動(もちろん正面や背後からの体当たりはダメ)に対しては安全地帯なので、常にこの位置をキープしつつカギを集めていこう。慣れるとゴロリンの動きのパターンが読めてくるぞ。

▼スタート直後は動かず、2回転がってきたあとに動こう。





▲カギを取ったら、柱の横にすばやく入り込もう。

『ドラスピ』の続編! ステージ構成がイヤらしい!!

ドラゴンセイバー

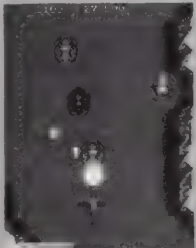
ポイント ★『ドラスピ』のBGMでプレイできる!

アーケード版にもあったウラワザを紹介しよう。タイトル画面で、対空・対地ボタンを押しながらスタートすると、『ドラスピ』のBGMでプレイできるのだ。このウラ技を使うとエンディングで「ドラスピ」にもあった「オマケ」が見られるのでがんばってクリアしてみよう。BGMテストがないのは残念だけどね。

序盤からでも悲鳴をあげる! 前半4ラウンドをワンポイント攻略!!

対地攻撃は連射すべし

対空・対地ショットは、オート連射になっているが対地ショットはこの程度の連射では敵を倒しきれないことがある。とくに後半面(6、7面)の地上敵に対しては、自分で連射して攻撃した方がいい。1面ボスのアキラに寄生しているフジツボも、速攻で破壊する必要があるので連射しよう。



◀対地ショットはボタンを押したままではうまく当たってくれない。狙え!!

ROUND1 ◉水没都市

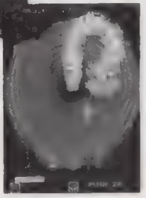
敵を撃ち逃したときの突撃に注意して、まずは火力アップのアイテムを取っていこう。首はもちろん2本まで。ただし、そのままノーダメージで進んだ場合、2面でファイヤードラゴンからブルードラゴンに戻すと首が3本になってしまうので注意。先を見越して1本で進むという手もある。

◀右下と左下は目玉が伸びてこないので安全。溜め撃ちより、連射の方が速く倒せるぞ。

ROUND2 ◉火山

ここでファイヤードラゴンになれるが、首が2本の場合はチェンジしなくてもいい。ボスは胴体を撃つと撃ち返しがあるので、ファイヤードラゴンの溜め撃ちは危険。ブルードラゴンで戦おう。

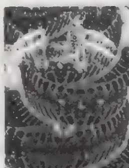
◀強そうに見えるが翼が開くときに一瞬間があるので、敵が近づいているときは使わないほうがいい。



▶胴体を撃たないように、頭を狙おう。溜め撃ちのあと少し撃ち込む。この繰り返しで倒せるぞ。

ROUND3 ◉化石

最強の敵はやはりゴースト。出現するときは音がするのでわかるが、非常に狙いにくい。出現し始めたら、アックスドラゴンの溜め撃ちで一掃しよう。地上の敵は確実に倒しておくことも必要だ。

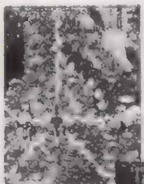


◀アックスドラゴンの溜め撃ちは、斜め方向に飛ぶ。この角度を計算しないと、当たってくれないぞ。

▶エイリアンキングの腹を壊すと、動き回るので、壊さないように。斜めから溜め撃ちで攻撃!!

ROUND4 ◉地草

スパークドラゴンの、溜め撃ちをタイミング良く使っていけば空中の敵は問題ない。イヤなのはフラワーの吸引。吸われる前に確実に倒しておこう。後半はボス戦のためにアックスドラゴンにチェンジ。



◀空中の敵を引きつけすぎると、弾をバラまかれるので、溜め撃ちを使って早めに倒していこう。

▶ウッディーが口を開けたら、溜め撃ち。拡散弾は間に入れるものと、入れないものの見極めが大切だ。

ポイントQ&A

A→コンティニュー1回でクリア(壁キラー)、B→最高到達面がEND(救出成功)、C→最高到達面31以上(不倫)、D→最高到達面31未満(下敷き)。「ドラゴンセイバー」…S→ノーコンティニュークリア(ドラゴンに噛まれるSDカオス)、A→コンティニュー1回でクリア(カオスに立ち向かうドラゴン)、B→9面クリア(空を飛ぶドラゴン)、C→9面をクリアしていない(カオスの攻撃をくらっているドラゴン)、D→5面をクリアしていない(卵から出れないドラゴンの絵)と、なっております。

こみゅにてぃぽむ
MY HOME TOWN

アクションRPGと育成SLGの2つの要素をうまくミックスした、斬新なアイデアが光る秀作。キャラクターたちもとってもカワイイぞ。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さくさくゲームが展開していくアクションRPGは、ストレスなくプレイできるので◎。全体的な難易度も押さえ目に作られているので、アクションは苦手だという人にもオススメできる。育成パートのコミュニティモードは、もう1つ練り込みが足りない気もするが、新しい試みなので楽しくプレイできました。（さとちー）

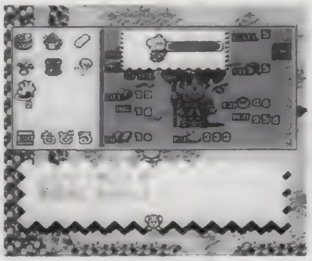
発売中	▶¥5,800 ▶フィルインカフェ
A・RPG	▶MC（1ブロック）

©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

ストーリー中盤までのトラップ＆ボスキャラクター対処攻略

このゲームは、謎の生物ポムを探しながら冒険をするアクションＲＰＧパートと、コミュニティと呼ばれる広場でポムにエサを与えて建物を建てたり、畑で野菜を収穫してコミュニティを発展させる育成ＳＬＧパートから構成されている。育成は、プレイヤーが好きなときにすることができるが、冒険の途中で現れるトラップの中には、ポムの特殊能力を利用しないと先へ進めない場所もある。ダンジョンなどでポムを捕まえたら、そのポムがどんな特殊能力が使えるのかちゃんと覚えておいて、必要になったらコミュニティでメンバーに加えよう！

◀それぞれのポムは特殊な能力を持っていて、いっしょに連れて歩くと役に立つのだ。



▲敵キャラとの戦闘でピンチになったら、すかさず体力回復のアイテムを使おう。アイテムはショップで売っているので惜しみなく！

エリアADV 1 ふしぎのキノコで最初のポムをゲットしよう

モココ村から外に出ると、深い森が広がっている。まず西を目指して進み、ポッカリと洞窟のような穴の開いている不思議な木の中へ入る。この中で、魔法の書と不思議な粉の入った袋を取っておく。外に出ると雪だるまが道をふさいでいるので、魔法の書を装備して、炎の魔法で雪だるまを溶かせば先へ進める。森の奥へ進むと巨大なスイカのキングすがんが出現。コイツは2本の長いツルと種を飛ばして攻撃してくる。画面中央にポジションを取り、力を溜めた状態の杖攻撃と魔法をうまく使って戦おう。キングすがんを倒して進むと、小さなキノコがある。ここで不思議な粉を使えば、キノコが巨大化してダンジョンになるのだ。ここのボスは、ポムが何者かによって悪い魔法をかけられて変化しているムム。コイツは飛んでいるときは杖での攻撃が当たらないので、炎の魔法で攻撃しよう。攻撃をしてきたら避けに専念し、着地のスキを狙って杖による攻撃を仕掛ける。タイミングに余裕があるようなら、力をタメて殴ろう。

▲キングすがんの攻撃は、種を飛ばす前にターゲットが表示される。

◀この特殊な扉は、宝箱の中にある色に対応したレリーフで開くことができるのだ。レリーフを探せ!!

▲ムムが地面に足を着けているときがダメージを与えるチャンスだぞ。

仲間になるポム

ノラノ

赤いリボンをつけたノラノは、ふしぎなキノコ内で捕らわれている。特殊能力は持っていない。

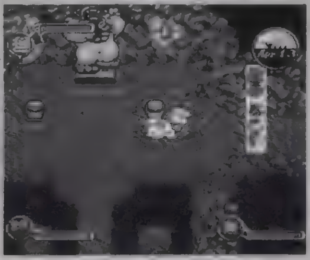
トンカ

トンカは大工で、ターバンが目印。ADVーのボス。パーティに加え、頭をなぐると氷のブレスで攻撃。

エリアADV 2 ふしぎ塔にはトラップと強敵が待っている

モココ村に戻って村長に西の門を開けてもらい、ホカホカ山へ出発！　ホカホカ山の途中にある洞窟でポムを仲間にし、ドワーフたちが暮らす隠れ里を訪れよう。この里にある鍛冶屋へ行き、オヤジと金塊堀のミニゲームで対決し、勝負に勝ってルルが持っている魔法の杖を強化してもらうのだ。これで杖の攻撃力がアップし、ジャマキャラ（以下敵キャラ）を叩いて与えられるダメージが多くなるぞ。ショップで回復アイテムを補充して準備を整えたら、ホカホカ山の守り神ホーロンがいるという、ふしぎ塔へ出かけよう。

ふしぎ塔内には、ちょっと複雑なトラップがいくつかある。その中でも今後も登場するのが、スイッチを利用したトラップ。スイッチには、杖で触るとスイッチの方向が変化するものと、地面に配置されていてスイッチの上に乗ると扉が開く2種類がある。方向スイッチは、方向を調整するのが基本。地面のパネルスイッチは、連れているポムをうまく乗せればOKだ。ここに出現するボスは、ホーロンと魔女3人組。ホーロン戦は、体当たりに気をつけて斜めの位置から魔法で攻撃する。厄介なのが魔女3人組との戦い。コイツらには魔法攻撃が効かないため、杖で攻撃しなければならない。1人目のマジョンナは近い間合いをキープし立ち止まったところを攻撃する。2人目のマジョリティの場合は、雷攻撃をしているときが攻撃のチャンス！　最後のマジョレーヌ戦は、回復アイテムを利用しよう。

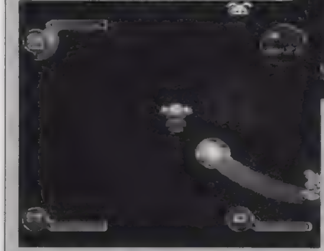


◀氷でふさがれた壁は、炎の魔法を使えば溶けてなくなるぞ。魔法を利用しないと解けないトラップもある。

▲ホーロンと直線上にならないように斜め方向から攻撃するのだ。この戦法なら楽勝だ。

魔女3人組!!

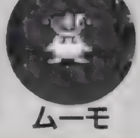
◀マジョンナが円を描く炎攻撃をして足が止まったところに接近して、一気にダメージを与えるのだ。



▲マジョリティの光の弾はホーミングがキツイので、うまく誘導しながら引きつけ、ギリギリのタイミングで避けよう。

▶マジョレーヌのこの攻撃には、十分注意しよう。このタイミングではムリして攻撃しないこと。

仲間になるポム



ムーモ

羊飼いのムーモは、すばらしいあなで仲間にできる。頭を叩くと強力な炎のブレスで攻撃してくれる。

ミーモ

農夫のミーモは、ふしぎ塔の牢屋に捕らわれている。頭を叩くと強力な炎のブレスで攻撃してくれる。

ポイントQ&A

Q：仲間にしたポムはパーティに加えて一緒に戦ってくれるようですが、ポムにもレベルはあるんでしょうか？

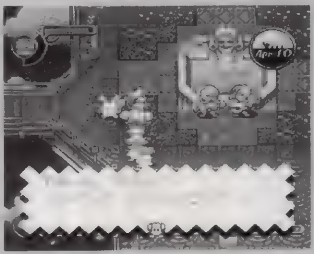
A：ポムにもルルと同じくいろいろなステータスがあり、レベルアップすることで能力もアップします。ポムを成長させるためには、コミュニティでポムたちにいろいろな行動を取らせることが大切です。行動によって鍛えられる能力が変化するので、ポムへの指示は計画的に出すことをオススメします。

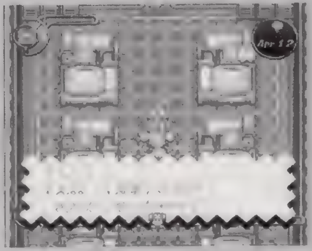
エリア ADV 3 ジャバスキー王子を助け出せ!!

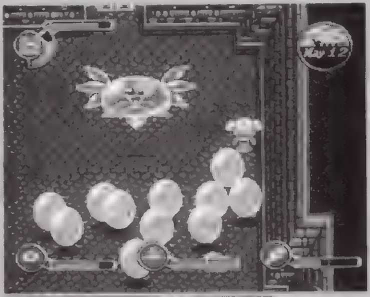
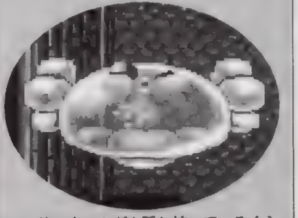
村長に南の門を開けてもらったら、ジャバスキーの都を目指して進もう。ジャバスキーの都では、この国の王子が行方不明になっていて、王様が大変困っている。この王子を見つければ、何かもらえるかもしれないから、ここはひとつ人助けだと思ってジャバスキー王子探索のために城内で聞き込みをしよう。食堂と広間にいるメイドと王子の付き人から有力な情報を収集できる。重要な情報を聞いたときは、クイズで正解したときのように効果音が流れるのですぐにわかるはず。ひと通り城内の人から事情を聞いたら、王様の元へ行こう。条件が揃っていれば王様が、広間で番兵が入り口を守っていた部屋への立ち入りを許可してくれる。この部屋は何階層もあるダンジョンになっていて、敵キャラも出現する。ダンジョンへ入る前に、ジャバスキーの都の病院でセーブしておこう。また、ここに出現するボスキャラのオクタビアは、毒による攻撃をしてくるので、体力回復だけでなく状態回復ができるモド〜ルのアイテムをショップで買っておくといい。なぜなら毒を喰らっている間は、体力回復のアイテムを使用しても回復しないからだ。もし毒の状態になってしまったら、まず解毒してから体力回復のアイテムを使用するように。戦いで瀕死になったときは慌てがちになるから、この順番での回復を忘れずに！

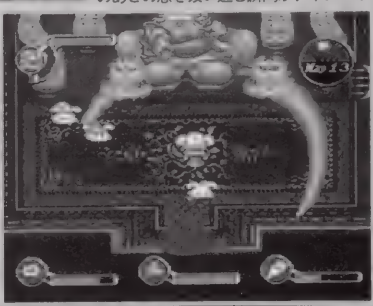
このダンジョンには、くらげるげとオクタビアという2匹のボスキャラが登場する。くらげるげは、体内に先へ進むための扉を開くことができるカギを持っている。このカギは、くらげるげが息を吸い込むときに体内へ飛び込み、内部からダメージを与えて倒すと入手できる。オクタビア戦は、攻撃がよけやすい画面中央にポジションを取り、ふぁいあんの本の魔法で攻撃するといい。なお、スミ攻撃に当たると毒状態になってしまうので、十分注意。

また、このダンジョン内で仲間にできるポムのゴーダは、フィールドにあるクイをへこますことができる。これまでに通ってきた場所に再び戻り、宝箱を手に入れよう！


▲ジャバスキーの都にいる、背中の注射器が目印のポム、クリリは、サインと交換すれば仲間にすることができるのだ。


▲城内を隅々まで歩き回り、回りの人からジャバスキー王子がさらわれた時間帯の様子を聞こう。聞き漏らしのないように！



◀▲体の中にカギを隠し持っているくらげるげ。外側から攻撃しても、ダメージを与えることはできない。シャボン攻撃のあとの息を吸い込む瞬間がチャンス！


▲▶画面中央なら攻撃を交わしやすい。このポジションから、炎の魔法で攻撃しよう。もしスミ攻撃を喰らってしまったら状態回復を忘れずに！

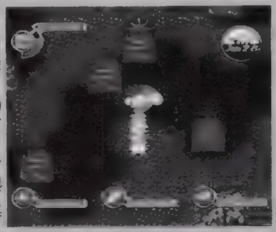
仲間になるポム

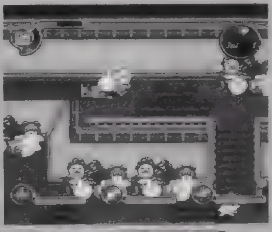
ゴーダ
戦士のゴーダは、じゃばぶう湖のクルハウスにいる。ゴーダを持ち上げてクイにぶつけると、クイがへこむ。

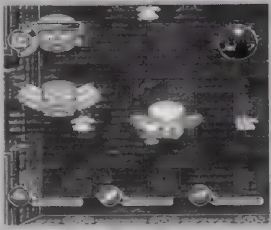
クリリ
ナースのクリリは、じゃばぶう湖の洞穴に住んでいる。特殊能力のぷくぷくぽんは、いろんな現象が。

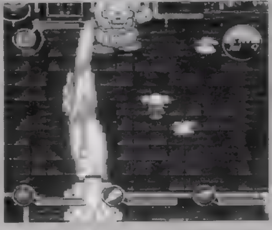
エリア ADV 4 不気味なお墓の中のお屋敷でとんだハプニング

最後の門を村長に開けてもらったら、コミュニティの東門からクルエラを目指そう。道中は迷路のように複雑な場所があるので、道に迷わないように進もう。クルエラに到着して町の人たちに話を聞くと、この付近に墓場の中に建っている不気味な屋敷があるらしい。そこにもポムがいるようなので、ポムを救出するために屋敷へ向かう。しかし、扉には結界が張られていて、すんなりは中に入れてもらえない。そこで、墓場の中央辺りにある墓石を杖で動かして倉庫のような場所の扉を開け、その中から何でも切ることができるハサミを入手する。これで結界を破って屋敷内に入ることができるぞ。屋敷内にはカギがかかっていて開かない扉が多いので、まずはカギ探しだ。難しいトラップはないので、部屋を1つ1つ調べていけばOKだ。ここに出現するボスで手強いのが、3体分離して攻撃してくるトンガ、ティム&ボーラ。体当たり攻撃がメインなので、下手に避けていてもムダなダメージを受けるだけ。ちょっと強引に力押しで倒すのがいいだろう。もう1匹のボス、しにんさんは、横から魔法で攻撃すると簡単に倒せる。


▲この墓石を動かすと、地下墓所の扉が開くのだ。


▶ポムに風を吹かさせて、チューブ状の橋を広げれば、向こう岸の宝箱が取れるぞ。


◀体が3つに別れて、体当たりを仕掛けてくる。画面上にいるヤツを攻撃するのだ。


◀少し距離をおいて、横から魔法で攻撃すればOK！

仲間になるポム

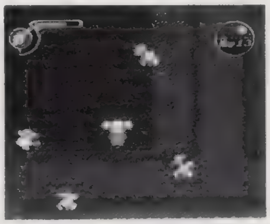
スルリ
忍者のスルリは、ドロロ墓地のお化け屋敷で仲間に。クイに舌を絡ませて橋を作り、向こう岸へ渡れる。

プチラ
レッドのプチラは、ひみつの地下墓所で仲間にできる。はしけからポムに乗り、水面を移動できる。

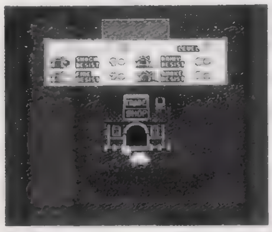
コミュニティのワンポイントアドバイス

コミュニティには、家や牧場のほかに特殊な施設を建てることができる。特殊な施設には井戸、病院、教会、トレード屋、カジノ、図書館などがある。井戸はポムを3匹以上仲間にしていれば、モココ村のガンダと話をすると造れるようになる。病院は、ナースポムのクリリか医者ポムのゴリリがいれば建設してくれる。教会は、神父ポムのパシャル（クルエラ大陸の北西部で仲間に）がシスターポムのパシャラ（ガラゴロの時計台で仲間に）がいると建設可能。トレード屋は、じゃばぶう湖の洞穴にいる行商人のトネリコと会話をすればOK。カジノは、プチラとミケノ（ジリリ砂漠の洞穴で仲間に）、マトラ（ガラゴロの時計台で仲間に）が、図書館は学者ポムが必要なのだ。

新しいポムを仲間にしたら、一度コミュニティに戻ってみよう。


▶どのエサを与えても本しか読まなくなったら、行動しないのでエサは与えなくていい。

◀カードを手に入れて、いいアイテムをもらっちゃおう。


◀特殊な施設はルルとポムにとって、嬉しい効果をもたらしてくれる。このほかにも……？

ポイントQ&A

Q：画面を見るとポムたちにもHPがあるようですが、戦闘でHPがなくなってしまうとポムはどうなるのですか？　もしかして死んじゃったりするんでしょうか。
A：ポムたちにもルルと同じく、HPがそれぞれにあります。戦闘でポムを戦わせたときに敵キャラに攻撃されるとダメージを受け、残りHPが減少してしまいます。ただ、残りHPがなくなってしまったからといって、ポムが死んでしまうことはありません。気絶状態になり、一時的に動けなくなるだけです。病院で休ませましょう。

©BANPRESTO 1997

くるみミラクル

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この「くるみミラクル」には、53種類もの楽しいシナリオがあるうえに、エンディングが30種類以上も用意されている。どのシナリオやエンディングも楽しいものばかりなので、できるなら全部見て欲しい。ときには、わざとくるみをオマヌケに育ててみたりするのもオススメなのだ。　　（城イドム）

展開とエンディングがプレイするたびに変化するので、繰り返し楽しめる！
ゲームの魅力すべてを味わうためにも、何度もチャレンジしてみよう

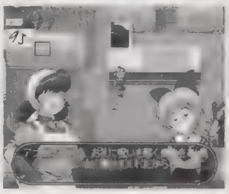
発売中	▶¥5,800　▶バンプレスト
育成SLG	▶MC(1ブロック)

新たな"くるみ"に出会うためのシナリオ閲覧徹底マニュアル

今回は全国のくるみちゃんファンのために、53種類あるシナリオそれぞれが選択可能になる条件を特別公開することにしよう。ちなみに、表の中の「好感度」とは各登場人物から見たくるみの人気ぶりを、「魔法力、オマヌケ」とは、各能力を示すゲージの数値を表しているのだ。ちなみにＬＶゲージの数値は、ＬＶ１…０〜70、ＬＶ２…71〜150、ＬＶ３…151〜250となっている。（なお、好感度の詳しい確認方法を知りたい人は下のＱ＆Ａを見てね）。ちなみに、好感度はそれぞれのキャラのお手伝いで、魔法力は「海岸（火）」「湖（水）」「裏山（地）」「草原（風）」にいる妖精と遊ぶことでアップできることを覚えておこう。ちなみに、新しい魔法はイベント（お手伝い）が入手チャンスなので、いろいろ試してみよう。

残り日数	シナリオが発生するための条件	シナリオタイトル
99日	いそうろう先にアプルの家を選択	はじめましてで大事件
	いそうろう先にナギサの家を選択	失われた記憶
	いそうろう先にコーラル家を選択	コーラルさんの人気
98〜90日	ナギサの好感度が56以上	くるみの海岸大決戦
	会話能力が０	くるみの海岸大決戦
	上記の条件のいずれでもない場合	はじめてのおつかい
89〜80日	コーラルの好感度が一番	ミモザさんを救え
	"はじめてのおつかい"をクリア	魔法の力、科学の力
	"くるみの海岸大決戦"をクリア、コーラルの好感度49以下	魔法の力、科学の力
	上記の条件のどれでもない場合	ミモザさんを救え
79〜70日	コゼットの好感度61以上、ガッキーンを持っていない	真夜中のフルーツ泥棒
	"魔法の力、科学の力"クリア、ライバルの好感度が一番	お見合いをぶっこわせ
	コーラルの好感度が一番	まぼろしの草を探せ
	コゼットの好感度が一番、ガッキーンを持っていない	真夜中のフルーツ泥棒
	"魔法の力、科学の力"クリア、オマヌケ16以上	お見合いをぶっこわせ
	アプルの好感度が一番、ガッキーンを持っていない	真夜中のフルーツ泥棒
	ナギサの好感度が一番	ラブラブ大作戦
	上記の条件のどれでもない場合	まぼろしの草を探せ
69〜60日	魔法力の合計が350以上	チャーチにチャージ！
	ライバルの好感度が一番	お宝バトルロイヤル
	コーラルの好感度が一番	チャーチにチャージ！
	ナギサの好感度が一番	ナギサちゃんの恋
	アプルの好感度が一番	お宝バトルロイヤル
	上記の条件のどれでもない場合	ナギサちゃんの恋
59〜50日	ブライトがいる、魔法力の合計が410以上	むかしばなしの真実
	オマヌケが31以上	名もなく顔もなく……
	ブライトがいる、コーラルの好感度が一番	むかしばなしの真実
	アプルの好感度が一番	あるロッカーの帰郷
	ナギサの好感度が一番	名もなく顔もなく……
	コゼットの好感度が一番	裏山の赤い牙
	ライバルの好感度が一番	裏山の赤い牙
	会話能力が36以上	あるロッカーの帰郷
	上記の条件のどれでもない場合	名もなく顔もなく……
49〜40日	サスサスを持っている、魔法力の合計480以上	走れココア！
	オマヌケが36以上	渋いギャングの悩み
	コーラルの好感度が一番	姿なき侵入者
	サスサスを持っている、アプルの好感度が一番	走れココア！
	ナギサの好感度が一番	渋いギャングの悩み
	上記の条件のどれでもない場合	姿なき侵入者

残り日数	シナリオを選択可能にするための条件	シナリオタイトル
39〜30日	魔法力合計が560以上	本家VS元祖
	"姿なき侵入者"クリア、コーラルの好感度が一番	魔法石争奪バトル
	"姿なき侵入者"クリア、ナギサの好感度が一番	魔法石争奪バトル
	"姿なき侵入者"クリア	くるみはアイドル？
	"渋いギャングの悩み"クリア	ドラゴン１本勝負
	魔法力の合計が560未満で、 上記のシナリオをどれもクリアしていない場合	魔法石争奪バトル
29〜20日	魔法力合計が630以上	グラニューの弟子現る
	"姿なき侵入者"クリア、コーラルの好感度が一番	ゾンビな嫌がらせ
	"姿なき侵入者"クリア、ナギサの好感度が一番	ゾンビな嫌がらせ
	オマヌケ41以上	消えた小犬を探せ
	アイリスがいる、ナギサの好感度が一番	200年の約束
	アプルの好感度が一番	怪獣ヤラセ地獄
	"姿なき侵入者"クリア、コーラルの好感度76以上	ゾンビな嫌がらせ
	魔法力合計が560以上、630未満	グラニューの弟子現る
	オマヌケ26以上、41未満	消えた小犬を探せ
	アイリスがいる、ナギサの好感度が76以上	200年の約束
	上記の条件のどれでもない場合	怪獣ヤラセ地獄
19〜11日	"グラニューの弟子現る"クリア 水の魔法力81以上、地の魔法力151以上	砂漠へ送る愛の花
	リゾートマンションが建っている、キエルーンを持っている	まぼろしの珍味
	リゾートマンションが建っている、ニセニセを持っている	まぼろしの珍味
	ブライトがいる、オマヌケ41以上、魔法力合計が110以上	出た！ 伝統の大悪事
	上記の条件のどれでもない場合	ドラゴン相手に肝試し
10〜3日	"砂漠へ送る愛の花"をクリア	グラニュー最後の秘湯
	"出た！ 伝統の大悪事"が発生している	くるみファイト！
	"砂漠へ送る愛の花""まぼろしの珍味"をクリアしていない "出た！ 伝統の大悪事"発生していない 地の魔法力151以上、魔法力の合計510以上	海魔めざめる
2〜1日	"まぼろしの珍味"をクリア	どうするどうなる？
0日	"グラニュー最後の秘湯"をクリア、オマヌケが26以上	くるみはミラクル？
	"グラニュー最後の秘湯"をクリア、 地の魔法力が161以上、風の魔法力が161以上	邪竜復活！
	上記２つ以外の条件で、"グラニュー最後の秘湯"をクリア	くるみはミラクル？
	"どうするどうなる？"をクリア	見て見て世紀の大発明
	"出た！ 伝統の大悪事"が発生	ミレーヌ最後の決戦
	"海魔めざめる"をクリア、 火の魔法力が161以上、風の魔法力が161以上	最後の海上バトル
	上記の条件のどれでもない場合	VSアリサついに決着



▲各種魔法は、イベントやお手伝いを通して入手できるのだ。

▼妖精と遊ぶことで、魔法力をアップさせることができるぞ。

▲解決策がわからない場合は、タップに意見を聞くのが得策。

ポイントQ&A

Q：くるみに対する登場人物の好感度って、結構わかりにくいんですよね。なにか、好感度をばっちりチェックできる方法はありませんか？
A：タイトル画面でセレクトボタンを押しながら「△○×□△○×□△○×□」の順にボタンを押そう。「オッケー」という声がしたらコマンドの入力が成功。そのあと会話画面以外のときに、セレクトボタンを押せば好感度一覧画面が見られるようになるぞ。ぜひ利用してみよう。

©1997 Riverhillsoft Inc. ©藤原カムイ

ワールド・ネバーランド
～オルルド王国物語～

仕事の仕方から子孫の残し方まで『ワールド・ネバーランド』の基本を5つのポイントを分けてバッチリ紹介していくぞ。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

プレイしたものの「最初に何をすればいいのかわからない！」という人も多いでしょう。そんな人のために、今回はオルルド王国で規則正しい生活をおくるための基本を紹介していきますので、参考にしてください。ちなみに僕が最初にプレイしたときは、何の目標も見いだせないまま、はかない人生の幕を閉じました（泣）。（小岩）

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶リバーヒルソフト
	▶MC（10ブロック）

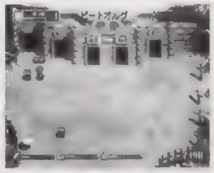
王国で想いの人の心をつかむために その1（基本編）

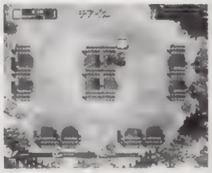
ポイント1◉仕事の仕方を教えます

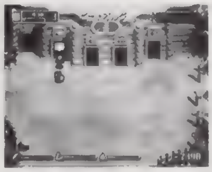
何をするにも大事なのが〝仕事〟。プレイヤーは仕事をすることによって仕事ポイントが上昇し、所属するオルグ内でのランク（地位）が上がっていくぞ。そして、このランクが結婚や武闘大会などの要素に大きく関わってくるのだ。

◀オルグの納品入り口に生産物以外のアイテムを持って入ると1ピィで引き取られてしまうので要注意。

仕事をするための手順は、まず自分の所属するオルグに行ってランクに応じた生産物の受取口に入る。すると、生産物を渡してもらえるので、それを畑に持っていき、栽培や飼育で育てよう。生産物が育つまでの間に素振りなどの訓練でパラメータを上げて時間を有効に使おう。あとは、育った生産物を納品入り口に納めればお金がもらえるのと同時に仕事ポイントが上がるのだ。ただし、ここで注意したいのはストレスと疲労。例えば、生産物を運んでいるときにストレスが溜まって物を運べなくなった場合、水飲み場で回復しようとするはず。そこで油断していると、他人に生産物を盗まれてしまうケースが多いのだ。そうならないためにもストレスはこまめに回復するように。あと休日は仕事ができないから、スケジュールでチェックするようにしよう。


▲所属するオルグで生産物の原料を受け取ったら畑へ直行。受け取る前に水飲み場でストレスを完全に回復することを忘れないようにすること。


▲畑の栽培、飼育スペースに生産物の原料を置いて育つのを待とう。あまり長い時間放置しておくと生産物が腐ってしまうので十分注意しよう。


▲育った生産物を納めると、お金がもらえるぞ。この手順を朝から夕方まで繰り返せば、あっという間にお金と仕事ポイントを稼ぐことができるぞ。

ポイント2◉レベルUPも大切です

さまざまな要素に絡んでくるランクを、簡単に上げる一番の方法は武闘大会。この大会で好成績を挙げるとランクがアップするのだ。そのためにも日頃から経験値を稼いでレベルUPすることが重要だぞ。

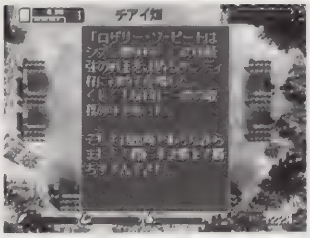
経験値は走ったり素振りなどの訓練で稼げるが、これでは時間がもったいない。そこで、効率良くレベルを上げるためには、市場で売っているアイテムを使う方法をオススメする。アイテムを使うと、一定の時間だけ経験値の入る速度が急激に早くなるぞ。使うアイテムは〝イムの花〟が◯。値段も300ピィとそれほど高くないわりに、スピード、スタミナ、スピリットと全部の経験値の入る速度が上昇するので、レベルUPするには最適のアイテムなのだ。

▶上げたいパラメータに応じて訓練する場所を変えることも必要だぞ。さらにアイテムを使えばあっという間にレベルUP！

ポイント3◉お金が足りなくなったら

アイテムなどを買って、お金がなくなったらメモを探してみよう。メモは、地面の盛り上がった場所など目立つ場所に落ちているぞ。メモを入手すると同時に経験値がUPし、アイテムも見つかるのだ。

序盤は、仕事だけでお金を稼ぐには限界がある。そんなときは、メモが重宝することになるはず。メモは順番に見つけなければならないので、1番目のメモが落ちている場所をそれぞれ紹介していこう。まず、チアイ畑に「ビートの剣」と「生きるものたち」のメモ。関所跡に「ダン」のメモ。「ユリウス」のメモは、モトト工房で見つけることができるぞ。これらのメモを順番に取っていくことで次のメモを見つけることができるようになっていくのだ。

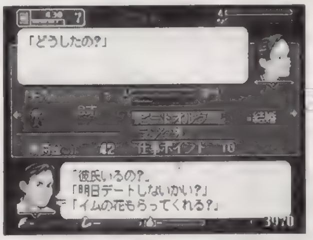


◀メモを入手して得ることができるお金は平均1,000～2,000ピィ。お金は大切に使わないとすぐになくなるので注意すること。

ポイント4◉友人・知人の法則

話したこともない人が突然、友人として現れることがあると思う。実は、友人と知人には法則があって、さらに友好度などの設定も存在しているのだ。ここでは、その法則について詳しく紹介していくぞ。

まず、各キャラクターには第一印象が設定されている。例を挙げるなら「嫌い」という印象の人と10回話しても友人にならないが、「好き」という印象の人なら2回話しかけるだけで友人になるのだ。ほとんど話したことがない人が突然友人になるのはこの第一印象が原因。つまり、何回も話しかければ友人になるというわけではないのだ。また知人が友人になるのは、会話することによって友人よりも知人の友好度が高くなった場合だぞ。

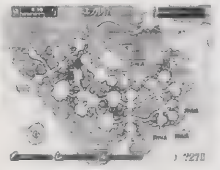


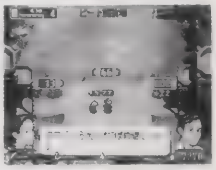
◀友好度を高めるには、やっぱりプレゼントが1番効果的。多少お金はかかるけど、それだけの価値は十分あるのだ。

ポイント5◉自分の家の位置は？

自分の家からオルグや訓練所、王宮といった場所に移動するのは、面倒だし意外と時間がかかってしまうもの。そこで重要なのが、最初にプレイヤーに与えられる家の位置なのだ。

家から目的の場所までの移動にかかる時間は短くても、それが1年続くと考えればかなりの時間を無駄に費やしていることになる。そこで重要になってくるのが、自分の住む家の位置というわけだ。1番理想的なのは、オルグや市場などの建物にもっとも近い家。この理想的な家を与えられるには何回もやり直すしかないのでがんばろう。もし、住むことができればかなり時間に余裕ができるので、訓練などで有意義に使うことをオススメするぞ。


▲オルグや市場に近い家が理想的。住めるまでやり直そう。


▲余裕ができたぶん訓練などに専念できる時間が増えるハズ。

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

あて先 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

ゲームに詰まって先に進めないというアナタ。そんなときは、真っ先に電撃PSを見るべきです。きっと（たぶん？）あなたの悩みを即座に解決してくれることでしょう。どんなささいな事でも結構です。ハガキに書いてこちらまで送って頂ければ、電撃PSの誇るライター陣が全力でゲームの謎を全て解き明かしてくれるハズ。みなさんの幸せを願う私たちにとって、お手伝いできることが史上の喜びとなるのです。さぁ、今すぐハガキを手に、ポストへと急ぎましょう。

ポイント Q&A

Q：「ワーネバ」は最初に何から始めればゲームを効率よく進められるのでしょうか？ 何かコツみたいなものがあれば教えてください。
A：とりあえず仕事やメモ収集を中心的にやってみてください。そのうち、ランクが上がって武闘大会などのイベントにも参加できるようになるハズです。また、わからないことがあれば、王国ガイド機能を使えばすべての情報を引き出せるので頻繁に活用することをオススメします。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのテザインからゲームフロクラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	テッサンの基礎からケームキャラクターのテサイン及ひキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日 AM10:00～PM4:00	テッサンの基礎から、2D・3DCGクラフィック及び2D・3Dクラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導 今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!

速報! ゲーム会社内定者続々!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスよりグラフィッカーとして内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたびゲーム会社にプログラマーとして内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

わずか3秒！まとめて抜ける無痛脱毛を完全自動化!!

処理したいムダ毛をつまむだけ、あとは機械が全自動で毛の芽を破壊しながら瞬時に引き抜く――このオートシステムによる男性専用の脱毛器が、使用者の間で大きな反響を呼んでいる。痛い、抜けない、すぐ生える…などの従来の不満を一掃、これで女性に毛嫌いされる全身モジャモジャ毛も一発解消！秘密(新)兵器の登場だ。

生えない、痛くない！と大反響!!

田口文男さん

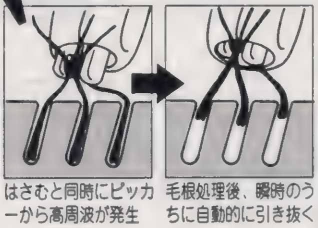
オートシステムによる無痛完全脱毛で大反響を呼んでいる男性専用脱毛器「フローラセブン」。川崎市の田口文男さん（23歳・会社員）もその効果を実際に体験した一人だ。

「以前はカミソリで全身をジョリジョリやってました。でも剃り跡は残るし、またすぐに生えてくるしで…」という田口さん。「フローラセブン」を使ってまず驚いたのは、その操作の簡単さだという。

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは器械が勝手にまとめてサッと抜いてくれる…痛みもまったく感じないし、カミソリと比べたら雲泥の差です。でもこの脱毛器、本当の効果は1カ月後に実感できるんですね。だって一度処理した所がツルツルのまんまなんですから」

「フローラセブン」、その効果の秘密は、現在最も確実な方法として定評のある高周波脱毛法を、すべてオートマチック化したことにある。

新方式！
ピッカーが自動的に引っ込む!!
（実用新案取得）



はさむと同時にピッカーから高周波が発生

毛根処理後、瞬時のうちに自動的に引き抜く

モテる男の(新)脱毛術！

ただはさむだけで高周波がどんな剛毛も根こそぎ!!

早くて確実な脱毛を低価格で！

まずはその操作方法だが、まとめて数本のムダ毛をはさむだけでいい。あとはコイル状のピッカー先端から自動的に高周波が流れ、毛の発生源である毛乳頭に到達。瞬間的に乾燥させることで、一度にその活動を停止させてしまう。さらに、枯死状態になったムダ毛は、自動的に引っ込むピッカーの動作によって瞬時に引き抜かれてしまう。

はさむ→抜ける――この一連の動作にかかる時間は、わずか3秒と実にスピーディ。さらにすべてオートマチックで実行されるから、失敗や痛みのない完全脱毛が実現するというわけだ。

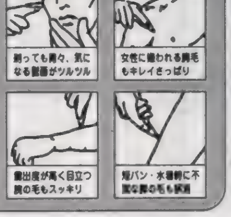
男性専用だからどんな剛毛も瞬時に引き抜く

コイル状ピッカーの採用によって、気になる部分のムダ毛を数本まとめて次々に処理できるから、ストレスを感じることもない。もちろん、男性特有の剛毛からウブ毛まで、どんなタイプのムダ毛も瞬時に解消できる。ヒゲからスネ毛まで、全身これ一台でOKだ。

さらに、万一ピッカーで皮膚をはさんでも、安全回路が自動的に高周波を止めるから、肌を痛める心配もない。

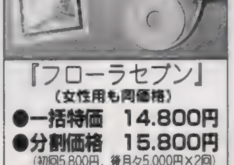
たった一万円台の予算で、これだけの脱毛効果を簡単に実現できる方法は稀だ。この「フローラセブン」、女性にモテるための第一歩として、男性用ムダ毛対策術の一番の本命と言えそうだ。

場所を選ばず完全脱毛！



★お急ぎの方は今すぐお電話で 東京(03)5285-3751〈代〉（営業時間 午前8時～午後8時 土日、祝日も受付中）

◆FAXは24時間受付/年中無休 東京(03)-5285-3260



『フローラセブン』
（女性用も同価格）
●一括特価 14,800円
●分割価格 15,800円
（初回5,800円、後月々5,000円×2回）
※送料いずれも500円+消費税
■セット内容/本体(高周波出力55V、消費電力MAX5.5A)、ACアダプター、使用説明書

■商品はお申し込み受付後1週間以内にお手元にお届けします。代金のお支払いは、商品到着後8日以内に現品同封の振込用紙で最寄りの郵便局からお支払い下さい(消費税は別途加算)。万一お気に召さない場合は8日以内の返品可(その際の返送料はお客様の負担となります)。

NDM 日本ダイレクトメール社
〒162 東京都新宿区早稲田鶴巻町556

ハガキでの申込方法

※ご捺印をお忘れなく！

50円 郵便はがき 170-91
東京豊島局69号
日本ダイレクトメール社行

電撃P・S405K係へ
「フローラセブン」を申込みます。
●支払方法(一括か分割)
●〒・住所
●氏名(フリガナ) ㊞
●年齢
●電話番号
※18歳未満の方は保護者の署名と捺印が必要

ウラワザデータベース

「採用されやすいハガキは？」っていう質問がくるけれど答は簡単。どんなに小技でも、オリジナリティの高いモノほど、競争率も低くなっているぞ。（いや、マジで）。

Ver.5.9

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

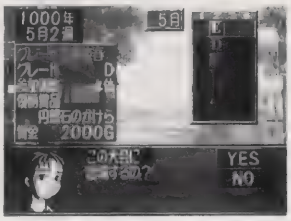
レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先
〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

LV50 モンスターファーム

★ワンランク上の大会になぐり込み!?

決して出られないはずの大会に出場できるというワザが見つかったぞ。やり方は簡単で、出場できる大会を選択する瞬間に、✚キーで隣接している大会を選べばOKだ。これを活用すれば、すでに終わったはずの大会に、もう一度参加することもできちゃうのだ！



▲生まれたばかりのモンスターならグレードEに出るのがやっと。でも、このワザを使えばグレードDにも出場できるぞ!!

LV20 くるみミラクル

★これてキャラの相性もバッチリ

タイトル画面で△、○、×、□、△、○、×、□、△、○、×、□と入力しよう。すると、ゲーム中にセを押すことで、さまざまなキャラとくるみの相性を知ることができるのだ。

LV20 フロントミッションセカンド

★お探しの機体が一発て見つかる!

戦闘シーンの演出は凄いけど画面が見にくい！ こんなときR2+L2を押せば、画面中央に敵＆味方＆NPCのユニット一覧表が現れる。これで迷わずユニットを選択できるようになるぞ。

LV80 マーヴル・スーパーヒーローズ

★あのアニタも使えます!

待望の隠しキャラ使用コマンドを大公開！ まずは難易度や時間などの設定に関係なく、最低1回はクリアすること。次に、キャラクター選択画面で以下のキャラ別のコマンドを入力だ。「ドクター・ドーム」を使うには✚下、下、弱キック、中キック、強キック。「サノス」なら✚上、上、弱キック、中キック、強キック。「アニタ」は✚上、右、下、左、上、右、下、左、上、弱パンチ、中パンチ、強パンチ。（誰の場合でも、一度押したパンチorキックボタンは押しっぱなしで入力すること）。

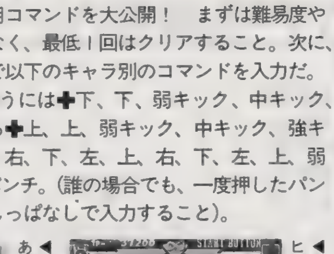
◀さんざん悩まされたあの技が使える！

◀アニタファン必見！ヒット数が凶悪です。

LV50 マジカルドロップⅢ よくばり特大号!

★「すぺしゃるモード」の隠し技

「すぺしゃる」を楽しくする3つの小技を紹介しよう。①「謎の猫」を使う：フールで「ひたすら」をプレイ中にポーズをかける。ここで✚上+△、右+○、下+×、左+□をタイミング良く入力だ。②「おやじ」を使う：ストレングスで「すごろく」をクリア後、「すとーりー」のキャラ選択時にLかRを押しながらストレングスを選ぼう。③連鎖時のボイスをON：「ひたすら」の「用意！ スタート」という演出中に、ⓧを8回連打すれば良い。

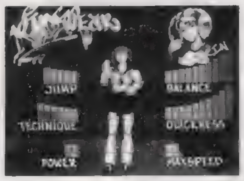


▶フールはどこへ？……というよりも、このどんどん巨大化している猫は何者？

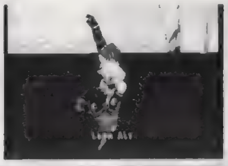
LV50 COOL BOARDERS2 KillingSession

★※※※な隠しウェア!?

紅二点（？）、IrinとCindyに何ともナイスな隠しウェアが発見されたぞ。やり方は、モードセレクト画面で✚下+R1、上+R1、下+R2、上+R2、上、上+R1、下、下+R2と入力するだけ。コマンドは入力（連続でなくても可）が1ステップ成功するごとに「HereWeGo」というボイスが聞こえるぞ。ただし、SBCモードでは使えないので注意しよう。ちなみに、2人の隠しウェアはどれも魅力的なので、ゲーム中見とれないように注意!?



▲時代はコギャル？ かなり風邪ひきそうなウェアです。



◀もはや言うことはなし（笑）。これで鞭でも持たせたらカンペキ!?

LV80 PORSCHE Challenge

★お得なコマンド集

以下のコマンドをメニュー画面で入力すると、いろんな効果が得られるぞ。①リトライ無制限：L1+L2、R1+R2+□。②テストドライバー登場：✚右+□、左+×+セ。③テストドライバー調整：✚左+×、右+□+セ。④車体がジャンプ：□、×、□。⑤すべての車体がジャンプ：（✚上+□、上+×）を3回ずつ入力後、上+□。⑥透明の車体：□+×、L2+R2、□+×、L1+R1、□+×。⑦ハイパーカー：セ+□、セ+×、セ+□+×。⑧奇妙なボイス：✚上、△、上、△。⑨魚眼レンズモード：△+□+×、L1、L2、R2、R1。

◀コマンドを片っ端から入力すると、かなり奇妙なRCGになるぞ。

LV50 ファイナルドゥーム

★使えるコマンド2連発

ゲーム中にⓢでポーズをかけて、△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□と入力すると詳細なMAP表示。また、コマンドの最後の□を○に変えて入力すると、アイテムや敵の位置がわかるぞ。

LV50 パンツァーバンディット

★すべてのキャラが使えます!

オプション画面で✚上、下、右、左、□、×、△、○と素早く入力しよう。すると、ストーリーモードをクリアしなくてもすべての隠しキャラが使えるようになるぞ。

LV20 はじめの一歩

★ちょっとたくましくなりました(笑)

エディットモードでメイキングを選択して、ひな形選択へ。ここで一歩にカーソルを合わせて✚下、右、上、左、下、下、下、右、上、左、下、下、右、右、上、左、下、右、上、上、上、左、下、右、上、上、左、左と入力。すると、能力値が大幅にアップ！

▲いつもなら1200のパラメータが、すべて1500に変わっているぞ。これでデビュー戦もバッチリ……かな!?

今月の採用者：LV80（2名）／新潟県 千堂宗昭くん、福岡県 小倉武徳くん。LV50（5名）／東京都 水上宏一くん、宮城県 服部智美くん、東京都 平野誠一くん、大阪府 日比玄機くん、北海道 森川純くん。LV20（3名）／愛媛県 烏谷博子くん、静岡県 天田亮くん、大阪府 香坂稔くん。

ワールド・ネバーランド はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

最近、RPGや格闘ACTに飽きたという方には、この一風変わったSLGがオススメ！

★人（？）の一生は、虚しいものです！ 幼妻をねらえ!!――――その1

©1997 Riverhillsoft Inc. ©藤原カムイ

●『ワールド・ネバーランド』はいろいろな楽しみ方ができるゲームなのです

この『ワールド・ネバーランド』は、プレイヤーがオルルド王国と呼ばれる架空の世界の住人となって生活するというちょっと変わったゲームです。

この世界には朝から昼、昼から夜へと時間が流れていき、状況が刻一刻と変化していきます。そんな現実世界にも似たオルルド王国でプレイヤーは、多くの人々と交流を深めながら自由奔放に暮らしていくわけです。『ワールド・ネバーランド』は、従来のＲＰＧやＳＬＧのように決められたストーリーはなくゲーム本編はフリーシナリオで、どのように生きるかはプレイヤーの気持ちひとつとなっています。孤独に生きるも良し、好みの女性と結婚して（この世界では6歳の娘をお嫁さんにもできる…）ささやかながらも幸せな生活を送るのもいいし、住人たちの指示を得て王国の王様になるなんてこともできます。また、子孫を残したり、別のプレイヤーの世界に移住するなど、今までのゲームとは一味も二味も違った遊び方ができるシステムが豊富に盛り込まれているのです。

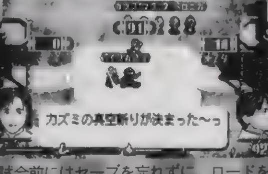
▲オルルド王国には約100人もの人々がそれぞれ目的を持って生活しているのだ。

そして、この自由度の高さこそ『ワールド・ネバーランド』の最大の特徴であり魅力と言えるでしょう。また、育てたキャラ同士を戦わせる対戦モードがありますので、多人数でワイワイ遊ぶことも可能です。「移住」を応用すれば、以前プレイしたキャラの世界に新しく作ったキャラをタイムスリップさせるようなこともできます。さらに性別を変えれば、過去の自分と結婚させるなんてこともできちゃうワケです。普通にプレイしていると、寿命（死亡）でゲームは続行不可能となりますが、子孫を残していればプレイヤーの引き継ぎが可能なので、オルルド王国と共に悠久の時を刻み続けるということも可能です。まぁ、これらは数ある遊び方のほんの一部でしかありません。とにもかくにも自由度が高いこのＳＬＧ。自分だけのオリジナルルールを考えてプレイするのもひとつの楽しみ方だと思いますので、いろいろ試してみてください。ということで、一見地味な印象を与えがちな『ワールド・ネバーランド』ですが、実はかなり奥が深く非常に味わい深いゲームなのです。

★人(?)の一生は、虚しいものです! 幼妻をねらえ!!————その2

●短い人生、効率よく生きたいもんです

このゲームのキャラの寿命は、大体30年くらい。1年が30日だから、900日でその人生を終えてしまう計算になります。「人間50年」と、かの織田信長氏もおっしゃっているように、私たちがおよそ20000日(←それにしてもめちゃくちゃ大雑把な計算……)生きることを考えますと、オルルド王国の住人たちは20倍以上の速度で歳をとっていくことになるわけです。こんな短い人生、やはり効率よく生きたいはず。というわけで、短い人生を輝いて生きるために、無駄を省いた生活の仕方について考えていきましょう。まず、ランクと仕事、試合の関係について。各オルグにはA～D、さらにランク外と5段階のランクがあり、前年度に働いた度合いと試合内容によって、毎月1日にランクが上下するようになっています。ランクが上がることによるメリットは、実入りのいい仕事ができるようになること。つまり、少ない時間でより多くのお金が稼げるようになるわけです。効率よくランクを上げるためには、試合に勝つことはもちろんですが、ある程度の仕事ポイントを稼ぐ必要があります。ここで注意したいのが、「ランクが低いときの仕事ほど、お金は入らないものの仕事ポイントを大量に稼げる」ということ。ランクが上がっても、自分より低いランクの仕事をすることは可能なので、必要なお金が十分あるときは、ランクの低い仕事をしてポイントを稼いでおくと翌年のランクアップに役立つのです。ちなみに、ランクアップの大きな目安となる試合ですが、これは"勝てない相手はいない"ようになっているようです。つまり、運次第ということです。逆に言えば、どんなにレベル差の開いている相手にも負ける可能性があるということなので、試合のある日にはあらかじめセーブをしておくといいでしょう。ちなみに、ランクが上がると1年間の試合回数が減ることになるので、より好きなことができるようになります(試合の時間になると強制的に闘技場に連れて行かれてしまうので、試合のある日は行動がかなり制限されてしまいます)。やはり、ランクは上げておいて損はないのです。

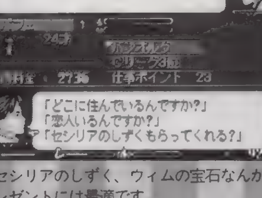


▲試合前にはセーブを忘れずに。ロードを繰り返せば、勝てない相手はいないのです!

★人(?)の一生は、虚しいものです! 幼妻をねらえ!!――――その3

●気持ちは一方通行……さびしいけれど、それが現実!?

パラメータ画面で見ることのできる、友人・知人。これは、あくまでプレイヤーから見た関係で、相手のキャラがどう思っているかは別問題なのです(とはいえ、友だちレベルになると、ある程度は互いの認識も同じになってくるものですけれど)。このゲームでは、友だち以上の関係になると、いっしょに訓練することが可能になり、経験値をもらうことができるようになります。このとき、互いのレベル差があるほど効果が高くなる(相手方のレベルが高いほど、プレイヤーは大量の経験値をもらうことができるようになるわけです)ので、レベルの高いキャラを友だちにしておくと便利(……という言い方もどうか、とは思いますが)です。また、これをさらに悪用(?)すると、こちらは何とも思っていないのに、向こうはこちらを恋人だと思っている(プレイヤーに片思いをしている!?)という状態の異性を何人か作ることができます。恋人関係の異性は、「体調に気をつけて」「がんばって訓練して」と声をかけてくれること



▲セシリアのしずく、ウィムの宝石なんかがプレゼントには最適です。

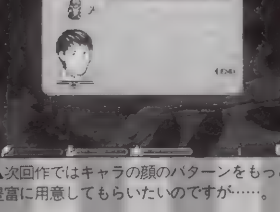
があり、前者は疲労を、後者はストレスを回復してくれるという効果があります。というわけで、プレイヤーに片思いしている異性キャラをたくさん作っておくと、いちいち水を飲んだり家に帰ったりする必要が無くなるので、効率よく仕事や訓練をすることができるようになるわけです。ちなみにプレイヤーに対し、誰がどのように思っているかを直接知る術はありませんが、とりあえず、試合を応援に来てくれている人は、少なくともプレイヤーを友人以上だと思っています。これを、ある程度の判断基準にするといいでしょう。なお、何度も会話をすることで友好度は徐々に上がっていきますが、なんらかのプレゼントをすることで(男女問わず)大きく友好度を上げることが可能です。手っ取り早く友だちになるには、プレゼント攻勢をかけるとグッドです。ちなみにプレゼントをするには、何かアイテムをもって話し掛ければOK。効率よく人生を送るためにも、間違いのない友だち&恋人作りに励みましょう。……って、そんな打算的な人生って、ちょっとなぁ……てな気もしないではないですが。

ワールド・ネバーランド　はじめて物語

★人(?)の一生は、虚しいものです!　幼妻をねらえ!!———その4

●『ワールド・ネバーランド』の次回作にはこんなことを望みたい!

いろいろと魅力的なシステムが盛り込まれ、現段階のままでも十分楽しむことができる『ワールド・ネバーランド』ですが、ちょっと気になる部分がありました。まず、最初に気になったのは王国ガイドの説明不足。例えば、仕事をしようとして王国ガイドで調べたときに、名称などの細かい情報は提示されているものの、肝心な「仕事の仕方」が載っていない……というような場合が結構多いのです。基本的に必要な情報を引き出すことはできたのですが、もっと応用法といった情報も充実していれば快適にプレイできたのでは?　次に住人たちの会話に関してですが、パターンが非常に少なく感じます。友人や恋人関係にでもならないかぎり何度話しても同じ選択肢しか発生しないし、同じ回答しか返ってこないのはかなりさびしいものが感じられました。人々との会話も楽しみの1つなのだから、もう少しバリエーションが豊富でもよかったのではという気がしてなりません。そして、もっとも気になったのが、行動が単調になりがちということ。レベルを上げるための訓練やランクを上げるために仕事をすると同じ動作の繰り返しになるので、どうしても単調になりがちな傾向があったと思います。レベルやランク以外にも実力を示す手段がたくさんあればよかったと思います。それと、1年を40日とか50日に延ばして(寿命も長い方が育てがいがあるのでは?)イベントをもっと増やして欲しかったです。成人式や結婚式などのイベントも大事だとは思うのですが、お祭り的なイベントもあったりすれば最高だったと思います。ほかにも王国の土地を開拓して発展させたり洞窟を探検したりできれば、より楽しい王国ライフを送れたと思います。さらに贅沢(って言うか、すごく個人的な欲ですが……)を言うなら一夫一妻制ではなく一夫多妻制の導入とか(笑)、移住だけでなく多人数同時にプレイすることも可能になればこれ以上楽しいことはありません。もしも『ワールド・ネバーランド』の次回作が作られるとしたら、このへんの改善に期待したいものです。



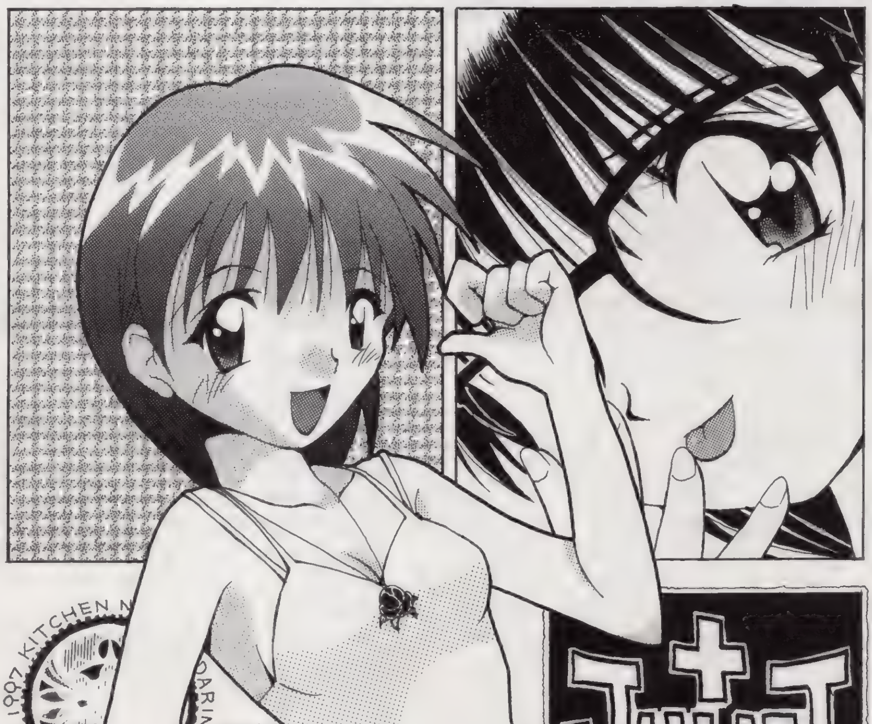
▲次回作ではキャラの顔のパターンをもっと豊富に用意してもらいたいのですが……。

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

おまっとさんでございました。今回も5人の偉人さんのコラムをお贈りします、なーるほど・ザ・電撃コラムス。海外特集です(ウソ)。

読むほどにイラストがうまくなる(熟成)
教育にわるい

風上旬プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を[illegible]さん。ト[illegible]屋さん。いつでも泪橋を逆さに渡っている状態な風上旬先生にファンレターを！



イラスト／風上旬

・やっと インターネットを 導入しました そのうち ホームペイジ つくるかも？ 今は ゲイム用・

★今日の「ゴエモン」ビデオに録っといて！

今週も〝4っつコマ漫画〟を描きましょう！高度成長であっという間に情報社会となった日本、ありとあらゆる情報が飛び交うこの現代において、お笑いの「質」も大幅に変わっていっております。

現代の笑いは「受け手依存症」の傾向が強く、わかる人だけ笑ってくれればよい感じだったり、もはやもうこれは『2』ではない感じだったり、栗田貫一ではやっぱり違和感があるような感じだったり、どうも開発元が違うような感じだったり、電話の声が近くて「まるですぐ隣りにいるみたいな感じ……」だったり、「まだ挿入ってるような感じ♡」だったりして、多分に受け手側の記憶力・洞察力・推理力が要求される高度なジャンルになっております。

だけど、それらのネタが受け入れられているのは、受け手側が常にアンテナを張り巡らせて情報を取り入れ、知識の幅を広げようとする人々が増えたということなんでしょう。喜ばしいことです。ね？

4コマ漫画では、特にその傾向が強いようでして「落語」のようにキチンと構成された笑いよりも、やはりインパクト重視だったり、玄人向けで読者を選ぶようなネタだったり、僕の先生はフィーバーだったり、嵐を巻き起こしたり、涙でストライクゾーンが見えなかったり、ウラワザでなんとギース登場が判明したり、ジャズダンスなのに伴奏がジャズではなかったり、悟空は幼年期キンタマクラだったり、あの頃はまだ角川グループだったり、今度の舞台は戦場だったりと、読者を飽きさせません。

ようするに、笑いの幅が広がった現代では、なにを描いても笑ってもらえる可能性があるので、恐れずにまずは描いてみることが大事なのです。自分で読んでつまらなくとも、それを勝手に深読みして笑ってくれる奇特な人がきっといます。いると信じましょう。いや、むしろ、そんな人ばかりです。だから4コマをボツにするなんていけません。しないでください。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!
Play Station
プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況　実はこのエッセイ、締め切りを大きく過ぎて書いています。まあ、D5のCD-ROM開発中にツールでひどい目にあったのが理由なんですが、果たして載るのだろうか？　疑問だ

★ゲームとシナリオの関係～前編

何故か人は「話」をするということに執着があるらしくて、およそ遊び道具のほとんどすべてに「話」がある。

コンピュータゲームも言うまでもなく「シナリオ」ってヤツがあるわけなのだが、この問題は、今までの(映画などの他メディアの)シナリオが持つ問題とは、ちょっと違う。

というわけで、今回と次回は、わりとアカデミックにゲームとシナリオの関係について書いてみたいと思う。

さて、「ゲームにおけるお話」の登場、特にコンピュータゲームにおけるそれは、おそらく……1980年前後にまでさかのぼると思われる。

これが何故かというと、1980年以前のゲームで「話」と呼べるようなものは、ほとんどなかった、出来なかったからだ。

それも当たり前の話で、例えば「スペースインベーダー」(そろそろこのゲームそのものを知らない人もいるだろうが……？）を考えてほしい。あれに「話」があるかと言われれば、「いやぁ、昨日は2320点でやられちゃってさー」という程度のことでしかない（知らない人に注：2320点は冗談ではなく、実はかなりのハイスコアである)。

幼稚園児がお父さんに「僕、今日○○○したんだよ～」ならいいかもしれないが、人に話すちょっとした体験談のレベルだとしても、これじゃあ当然、普通の意味では「お話」としては聞かせられたものじゃない。

これがなぜかと言えば、当時のゲームは極めて単純素朴で、ゲームとして成り立つための要素が多くて数個しかなかったのだ。言い換えれば「お話」がゲームを構成するいくつかの要素（ネタと言い換えてもいいが）の中に、ほとんど存在しなかったわけだ（ゲームとして面白い云々はまったく別の問題だが)。

要素として存在しなければ、出来る「話」も少ないから、「お話」としては成り立たない。当たり前の「話」だったわけだ（にしても、この文章は「話」って漢字がやたらと出るな……苦笑)。

何故、こうだったのかと言えば、それは当時のコンピュータの持っていたマシンパワーの無さに尽きる。

当時登場していた業務用コンピュータの最高級品ですら、今のＰＳの10分の１程度のメモリすら積んでいなかったし、速度は100分の１もない、グラフィックなんて夢のまた夢なんて代物（当時、ワープロもやっと初登場したか、していないかという時代なのだ。ちなみに日本語が入力できた初めてのワープロは、富士通のオアシスだったりする)。

当時のアーケードマシンですら、このエッセイの文字数より、ちょっと多い程度のメモリにゲームのプログラムを載せていたのだ。

文章みたいに情報密度の高いモノですら、１ページの小説を書けと言われれば、ちょっとしたショートショートしか書けないのだから、プログラムとして動かなければならないコンピュータゲームに、その程度の文字量で複雑な要素など入れられるはずもなかったわけだ。

それが変化を始めたのが、1980年頃というわけ。

この頃に何があったのかと言うと、まずアドベンチャーゲームの登場。

いかにマシンパワーがなかろうとも、人は「お話をしたい」という欲求を捨てられなかったらしく、コンピュータの得意技の一つであるグラフィック処理をすべて捨てて、文章のみでゲームを構成する荒業で、「お話」をやっちゃったのだ。

ちなみに初期のアドベンチャーゲームは、最近のアドベンチャーゲームしか知らないプレイヤーには信じられないかもしれないが、すべてテキストのみで構成されており、グラフィックや音は（ＢＧＭ、効果音ともに）まったく存在しなかった（そういう意味では、「弟切草」とか「風のリグレット」は先祖返りと言えないこともないわけだ)。

そして、今の主流になっているＲＰＧが同じく80年代前半に登場する。

当時のＲＰＧは、これまた「ファイナルファンタジーⅦ」を知っている今のプレイヤーからしたらまったく驚くほどショボいゲームなのだが、ともかく「今に至る枠組み」はここで完成するわけだ（このあたりの「話」をするゲームの登場にはボードゲームが大きく影響しているのだが、これについて語り出すと余りに深いので、今回は割愛する)。

さて、それから20年近くたって、マシンパワーは飛躍的に向上して、画質は二昔前のビデオ並み、（ＣＧの）３Ｄ処理を得たことによってカメラアングルの切り替えも可能になり、ＣＤのおかげで音声も使えるようになって、表現技法は極めて大胆に進歩したわけなのだが……。

それに伴って、シナリオも進歩して、映画や小説に比するようなレベルのシナリオが果たして登場するようになったのか？

その答えは、声を大きくして言おう。

「ノー」

だ。

もっと言うならば、ゲームにおけるシナリオとは何なのか？　この問題、それ自体を、それを表現するだけの技術を手に入れた今こそ問わなければならない。

というのも……。

もともと「お話」……というか「感動的なストーリー」と呼ばれるものに「どうして感動するのか？」と問うならば「それは作者がそこで感動的になるように作っているからだ」というのが答えなわけだ。

作者はそれを享受する他人（ゲームでいえばプレイヤー、小説なら読者、映画や演劇なら観客）がそこで感動するように伏線を張り、セリフを組み立て、状況を設定し、登場人物を配置し、クライマックスに向かって盛り上がっていく流れを用意して、テーマを顕在化させる。

言い換えれば「お話とは作者が語りたいテーマを他人に対して説明するために作り出したもの」なわけで、第三者がストーリーに介在する余地などないのだ。

これを具体的に理解しようとするならば、例えば素晴らしい映画のシナリオがあったとしても、それを演じる役者が大根であったり、演出がゴミであったりすれば、それだけで、そのシナリオの素晴らしさは木っ端微塵になってしまう（具体的な例は枚挙のいとまがないだろう)。

今、ここで「シナリオを演じる役者」という例を挙げた。この役者と（映画の）シナリオの関係を変形して考えると、ゲームにおけるプレイヤーと（ゲームの）シナリオの関係にあたることになるのだが……。

この関係が、実はシナリオを書く側にとっては「大根役者が主役をやっている映画」以上の頭痛をもたらすことになるのだ。

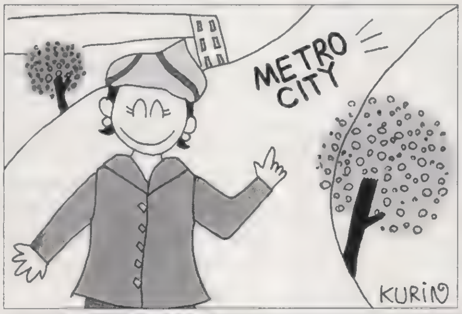
というところで、次回に続く。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！　「ランナバウト」もベリーグーです。

★サッカーWカップで あれこれ思うこと

日本中を騒がせたサッカーワールドカップ最終予選、日本対韓国戦を国立競技場で観戦してきました。それも最前列の席！　ある番組の取材も兼ねていたのですが、巷ではこのチケットは、まったく手に入らないといってよいほどで、友人や知人からは羨望の眼差しでありました。私は、前々からサッカー観戦には行きたかったのですが、結局行けずじまい……。これが生まれて初めてのサッカー観戦となりましたっ！　競技場はウワサ通りの盛り上がりでビックリ！　14：00のキックオフの1時間前に到着したので、周りの様子を見ていたら……来る来るウェーブが右から左へ、左から右へ！　まるで波乗りプールのようでした。「来たぁ～来たぁ～」の掛け声に合わせて立ったり座ったり、そりゃ忙しいこと……。それと、この試合直前に日本国籍を取得したロペス選手へのロペスコールで、競技場はすっごい盛り上がりようでした。でも、これと同じくらいすっごいのが韓国選手に対するヤジ。あれはいけませんねぇ……。結果は、くやしいことに1対2で日本が負けましたけど。先取点を取ったのは日本だったのにねぇ。守りに入らずに攻めの姿勢で戦ってほしかったよね。それにしても、応援する側の態度や意識も改善しなければ、本当の意味で勝つことは難しいのではないのかなぁ……などと考えさせられました。



イラスト／よしきくりん

さて、ゲームレポートは前号に引き続いて「ランナバウト」です。各コースにはたくさんの仕掛けが用意されていて、それをクリアしたときは本当に感動します。まずは「DOWN TOWN」。街のいたるところにある屋台、カラフルな看板は香港を思わせます。邸宅のプールは水上走行可能(笑)。次に「SEA SIDE」。このゲームは、近道を探し出すのも楽しみの1つ。ここでも海の家が点在している海水浴場を横切ると速いです。そして、この2つのコースをクリアするとプレイできる「METRO CITY」。街はクリスマスのイルミネーションのようでとってもキレイです。途中、迷路になっている石畳の街がありますが、ここにも近道を発見しました。それは地下鉄の線路上を走り抜くコース。偶然に走ってビックリ大発見コースでしたね。私は、3コースの中ではやっぱり「METRO CITY」が一番好きです。ワインディングもあり起伏に富んだコースは走っていてもおもしろい！　ただのカーアクションゲームではなく、アイテムをゲットするという要素もあって、私もお気に入りの一品です。さぁ、MISSION CLEAR！

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

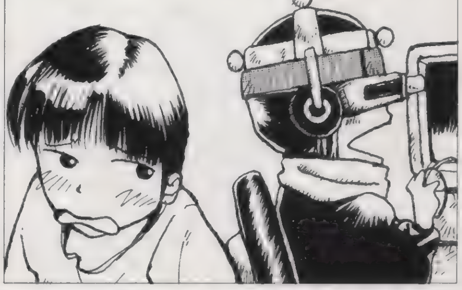
林田篤 プロフィール たまに電撃PS編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近は「ジェイドナイト」にリミットを装備して、銀河の深淵をめざしているらしい。

★西暦2000年をゲーム開発者はどう迎える？

ゲーム開発者の仲間と電話していて、最近よく話題に上がることに、「西暦2000年までに、あと何本ゲームを開発できるか？」というのがあります。PS・SSのソフトを開発している5～6人の意見を聞いてみると、平均は1本。2本目を開発中に21世紀、という感じでした。まぁ、これは半数以上がメインクラスのプログラマー、すなわちゲームの開発に、アタマから最期まで関わる人の意見なので、僕みたいなフリーのグラフィッカーよりは、ずっとヘビィな計算ですが。

昔、まだスーパーファミコンが出始めの頃、僕たちもまだ20代前半といった若さでしたが、「10番勝負」とかいいながら、30歳まで（ちなみにあと2年）に「ソフトを10本は作ろう」と思っていました。1年に1～2本作る計算ですね（ちなみに僕は現在7番目が始まったところ)。でもそれは当時のハードでの開発であって、今の32ビット（もしくはそれと同等レベル)、64ビット機の開発では、とてもじゃありませんが1年に1本は、まず難しいでしょう。どうしても（？）というのなら、いわゆる落ちモノパズルとか、最近なら動物（怪獣？）育成シミュレーションとかなら、なんとかイケるかもしれません。でもそれにしたって、前者はすでに企画があるならいいけど、すぐによいアイデアが出ないときがヤバいし、後者も簡潔にまとめることに徹底しないで、少しでも「新しい要素を入れる」とか「違うシステムにしよう」とかすると、まず開発期間は延びるでしょう。ましてや「手堅く発売本数を稼げそう」とかいって路線を変更、恋愛モノなんかにしようものなら、開発は長くなるうえに制作自体の難しさが上がり、開発費も期間も予定よりオーバー、ってことになりかねません。しかも最近一部の開発者は、恋愛モノをやりたがる傾向があるし(笑)。まぁ、いくら開発期間が短くても、同じものを立て続けに開発していたらだいたいの場合は飽きがくるので、まず開発者が嫌うでしょうけど。途中で「オレにアクションを作らせろー」とか、「シューティングを作らせんかーい」みたいな、禁断症状に近いモノが出ますね。しかしまぁ、休日深夜に開発室で叫んだところで、作らせてくれる会社はまずありませんが（笑)。

大手の会社は、当然もうすでに21世紀ソフト（1月1日売り？）を目指して開発していることでしょう。あー、僕は「今をがんばる」のに精一杯なので、21世紀のことは、そのときになったら考えます（笑)。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★ゲーム業界とモータースポーツ

日中はちょっと動くと汗ばむほど暖かくても、夜になるとぐっと冷え込んでくるようになりましたね。今回はこの原稿を、鈴鹿川の橋の下で、寒さにふるえながら書いています。川面を渡る風は澄み切っていて、とてもさわやかですが、じっと座ってノートパソコンをたたいていると、寒さがしみこんできます。

えっ？　なんでそんなところで仕事しているのかって？　実は今、ＦＩ日本ＧＰの観戦のために、鈴鹿に来ているのです。ＦＩレースのような大きなイベントになると、サーキット周辺はおろか、名古屋近辺までホテルがいっぱいになってしまうのです。私のようにスケジュールが不規則では、とても前もって予約などはできないので、毎回サーキット近辺で野宿になります。

野宿というと悲惨に聞こえますが、キャンプだと思えば気になりませんし、アクセスはラクですし、何よりお金がかかりません。レース観戦マニアには、けっこう野宿派が多いようです。

今年はチャンピオン争いが熾烈で、この日本ＧＰが山場となったこともあって、15万人もの観客動員となりました。サーキット内は朝の山手線状態で、ゲートを通るだけで一苦労という大変な混雑です。その大変な人出で賑わうメインスタンド前の広場にはどーんと大きくプレイステーションのブースが！　今回はとにかくＰＳ関連のスポンサードが目につきました。

なにせ動くお金のケタがハンパでないＦＩの世界。ＴＶ放送や場内ラジオのスポンサード、ブースの出展、チームのサポートetc……この日本ＧＰだけで、いったいいくらくらいの金額がかかっているのか見当もつきません。

以前、「少年ジャンプ」が全盛期のマクラーレンをサポートし、マシンのノーズコーン(一番先端の部分）に幅10cmほどのステッカーが貼られたことがありました。集英社の知人に「あれでいくらしたの？」と聞いてみたところ、「企業秘密だけど、ん億円らしい」という答えでした。まあFIブーム絶頂期の一番人気チームでしたから、それも当然でしょう。現在はこれほどではないかもしれませんが、大きなケタの金額であることに変わりはないはずです。

なぜそこまでしてゲームメーカーがスポンサーになるのでしょうか。それはやっぱり見合うだけの宣伝効果があるからにほかなりません。国内だけ見ても来場客数の15万人をはじめ、日曜夜のゴールデンタイムに全国ネットで放映される特番の視聴者、車雑誌やレース専門誌の読者などなど相当数になることはいうまでもありません。ここでなにより重要なのは、日頃ゲームに関心があまりなくても、レースやスポーツの愛好家である潜在的需要層にアピールができる、めったにないチャンスだということです。

また、国際的に見ても注目度が非常に高い媒体でもあります。諸外国では日本と比較できないくらい、モータースポーツの地位が確立されています。というより、日本での評価が不当に低いといった方が正しいかもしれません。例えば近年２輪の世界ＧＰでは日本人選手が大活躍をしていて、常にトップに近い戦績を残しています。しかし、マスコミで大きく取り上げられることはほとんどありませんね。予選通過もあぶない某球技は、連日大騒ぎをしているというのに……まあ、個人的な不満はおいといて、本論に戻りましょう。

海外での宣伝媒体として、モータースポーツは非常に強力なメディアなのです。まあ日本でいえば、プロ野球やＪリーグと同じか、それ以上の注目度があるのですから。91年頃のセガと任天堂のヨーロッパでのシェア争いが激しかったとき、さまざまなレースのスポンサー権をこの２社で奪い合った話は有名です。まだヨーロッパでは８ビット機（初代ＦＣ・向こうでニンテンドーと呼ばれたものですね）が全盛という頃でしたが、ヨーロッパラウンドの国際格式のレースでは、ほとんどこの２社のどちらかが冠スポンサー（メインスポンサー）になっていたようです。

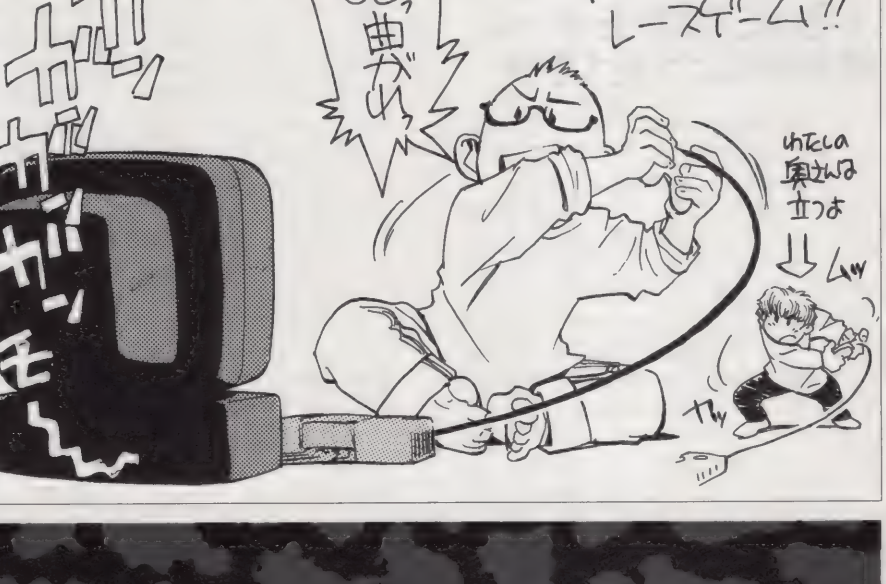
この頃はちょうどバブルの絶頂期でもあり、数多くのゲーム関連メーカーがさまざまなレースでスポンサーとして活動していました。しかしバブルの崩壊等の社会現象の影響もあって、これらゲーム関連メーカーの大半は活動を縮小、あるいは撤退してしまいました。

それが最近になって、またスポンサー活動を再開する、あるいは新規参入をするメーカーが増えてきたようです。これは急に景気が回復してきたというワケではなく、レース界でのスポンサー事情が変わってきたことに原因があるようです。

いままでレースで一番大きなスポンサーといえばタバコ業界でした。「マールボロ」、「ロスマンズ」と聞けば、レース好きの人ならパッとマシンのカラーリングが思い浮かぶでしょう。ところが、ヨーロッパでは嫌煙権運動のために、ほとんどの国でタバコの広告を前面に出すことができなくなってしまいました。アジアラウンドが多くなったのは、タバコの広告規制がゆるやかだからなのです。

広告効果が落ちてきたタバコ業界各社では活動を徐々に縮小してきていて、そのぶん今まで高かったスポンサー費の垣根が低くなってきているようです。ですからゲーム関連メーカーも参入しやすくなってきてはいるのです。そのうち「ニンテンドー・マクラーレン」とか「セガ・ウイリアムズ」とかができるかもしれませんね。

■でも「フォーミュラ・ワン97」の発売延期は痛かったろうなあ＞ＳＣＥ。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

だんだん寒くなっていきます。年末に向かってのゲームラッシュでふところも寒くなっていきます！　もうダメです！　危険信号ピカピカピ！助けて下さい！　豚ちょぉー！

PSの奴隷は日本最大の木造建築物をこの手で作りたいなぁなんて密かに企んでいるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリ！　自分の好きなモノを描いて下さい。楽しいですよ、ハガキ描き。

深夜のＴＶショッピングにようこそ！　私がナビゲーターのホーマン美子です。今回紹介するのは電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷、略して「ＤＰＳど」です。以前より定評のあった当コーナー、11ページで大迫力、ゲームの話題満載です。掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックを誇るこのＤＰＳど！　今回はたったハガキ１枚からのご参加が可能です（オォー・場内の驚きの声）！　このチャンスを逃してもまだまだチャンスはありますが、これを機会に送ってみることをお薦めします。しかも今ならキャンペーンで…。続く。

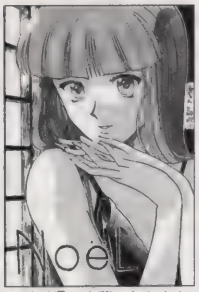
そろそろコートの季節です 冬はコタツでハガキがグー

コタツでゲームってのもいいですが、最終的にはコタツでハガキ。いいですよねぇ……ラジオ聞きながらとか。

▲茨城県　鋼つかささん：分岐とかないですけど、楽しめますよね。

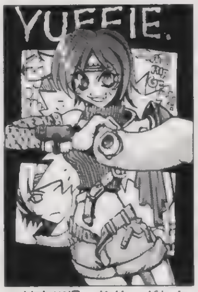
▲北海道　古川緋色さん：コスチュームがステキです。人気高いのです。

▲神奈川県　如月龍牙さん：ハデですよね。わいわい言いながらヤルと◎です。

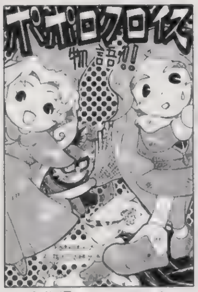


▲秋田県　市藤にたかさん：呼ぶ人は多いことでしょう。どうしたって（笑）。

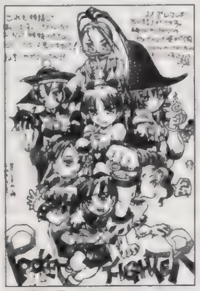
▲大阪府　杜蓮司さん：なぜ……太郎なんでしょう？岩鬼もいたりして？



▲神奈川県　佐伯いざむさん：シリアスな顔とゲットな顔の差がステキです。



▲千葉県　MAKOTOさん：チャンと出来てますよね。手を抜いてません。

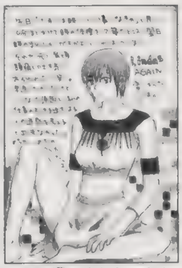


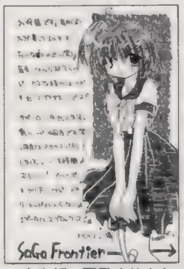
▲愛知県　すなめりさん：真面目なだけに抜けてますよね。カワイイのです。

▲広島県　呪華さん：なにも洗わなくても……クロミミ……涙。

▲大阪府　えんぢまるさん：ポキャ天みたいですけどね（笑）。

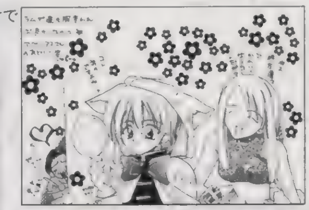
▲埼玉県　矢渡さん：タマにやるとたまりませんよね……ってギャグ？

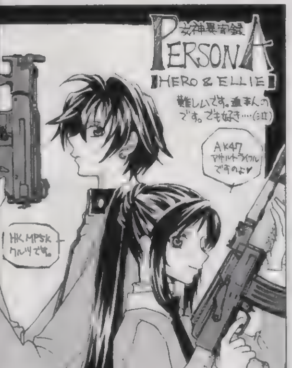

▲石川県　まりおんさん：せっかくやったのに逆効果。目は大事ですが…。



▲東京都　雲母くりすさん：セーラー服のアセルス様は……妖しいです。

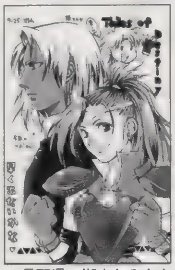
▶広島県　幡田忍さん：チビキャラだけでも見たかったですよね。





▲愛知県　とものさん：主人公のＭＰ５はいくら軽機関銃でも、片手だと重そうです。高校生と銃火器。スゴイですよね。

▲神奈川県　佐伯いざむさん：がんばらなきゃいけません。大事です。



▲長野県　湖山たみさん：12月に出るんでしょうか？　はたして？

▶東京都　こめっとFANTAさん：ＴＶまで借りるのは豪毅ですねぇ。いい友だちです。

▲神奈川県　VVさん：直接対決……見たかったですよね。

▲富山県　樋口智代さん：足の開きが子供っぽくてカワイイです。

「受験生です。親にゲームするなと言われて困ってます。実際、どうするのがベストなんでしょう？　まあ、ゲーム誌に送る質問じゃない気もするけど、他人の意見が聞きたいので送ってみました」香川県　シラネシキスさん：

ゲーム雑誌を作って売っている側としては、ＤＰＳが売れて、読者さんが多くなり、さらに盛り上がってくれるのが一番の喜びなワケなので、「大丈夫です。ちょっとくらいゲームしても受かりますよ」と書きたいところです。が、実際はそうもいきませんよね。それは受験生である貴方が一番判っていることだと思います。正直、受験期には気分転換は必要だけれども、長時間のＴＶゲームはあまりお薦めできません。まあ、やるにしてもＰＺＧとかを５分とか。大作系のＲＰＧを15時間連続プレイなんてしちゃったら…心身ともにボロボロは間違いなし。この１本だけ……っていう歯止めが効けばいいですが……意志弱いですからねえ、人間ってば（笑）。ゲーム機があって、気になるゲームソフトがあったなら、ついついプレイしちゃうのは間違いありません。そうならないためにも、「オレはゲームやりながらでも合格できるぜ！」って自信がある人以外は、御両親が言うように、受験終了までゲーム封印が正しいスタイルだと思います。まあ、ゲームを封印しても、どんなソフトで盛り上がってるのかが気になってしょうがない！　タイトルのチェックだけはしておかなきゃ！　なんて人のためにＤＰＳがあるワケで（笑）。ゲームやりたいよ欲求を押さえつけて、「合格したら、これもあれもそれもクリアしてやる！」と燃え上がるために、もってこいです。ＤＰＳを読んで合格しよう！　キャンペーン実施中です（嘘）。まあ、実際、あまりストレス貯めちゃうのはマズイですからね。適度に発散してガンバるのが正しいやり方です。

「本能のおもむくまま買い物をしていたら、残高200円という非常事態に突入してしまいました。次の給料日まであと１週間ちょい……厳しいです。やはりこういった試練を乗り越えねば、床部の人のように立派な漢にはなれないのでしょうか？」長崎県　ルムメイトーさん：

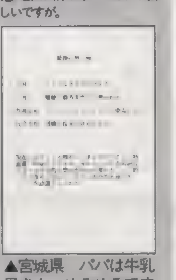
冬です。寒くなります。ふところが寒いと悲しくなります。必要最低限は確保してからムダ使いしましょう。特に大事なのは暖房。沖縄の人は大丈夫かもしれませんが、それ以外の人は要注意です。コントローラ握って凍死は……シャレになってません。確かに床部の人間は常に死線で戦ってますが、普通の仕事をしている人は試さない方がいいと思われます（トホホ）。

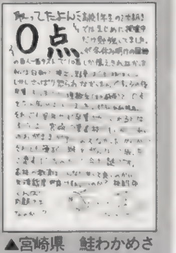
ロボコン０点な人
完結編・完璧版

なかなかゲームで遊ぶ時間が取れずに死にそう。（ほ）

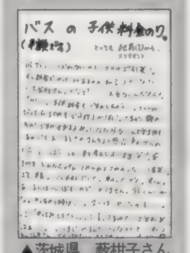
12月３日に買った初回のＰＳ本体がそろそろヤバくなってきた様子。荒っぽい使い方をしながら３年も保ったのだから、お疲れさまといいたいのだけど、少し問題もある。詳しい説明は省くけど、ゲームライターとして初回のＰＳ本体が逝かれてしまうのはかなり痛いんです。もちろん２台目のＰＳはすでに今年の春に買っているので、普通に遊ぶには何の問題もないのですが……。詳しい説明は省くけど、その辺の事情はＳＳの方はあまり問題ないんですよね。うーん、もうちっと改善してもらいたい物だと切に願う。

さて、今後のお買い物の予定ですが、取りあえず「ゼノギアス」はかなり良さげなので要チェックです。ちょっと触っただけなのですが、とにかくアクセスの速さが驚異的です。しかも戦闘シーンではガンガン動く＆バリバリ喋る！　個人的にゲームには「テンポの良さ」を最重要視するのですが、このゲームはその辺もうバッチリな感じです。これと、あとは個人的に気になるソフトを１～２本ほど買っていれば、年末年始は安心して遊べると思いますよ。「ＦＦⅦ」級の大作がないのはチト寂しいですが。


▲宮城県　パパは牛乳屋さん：めろめろですか。林原さんですね。



▲宮崎県　鮭わかめさん：高校は義務じゃないですし。厳しいです。



▲茨城県　薮柑子さん：背が小さいとカンタンにデキますよね。

いので、残弾を気にしないで戦えるのは気持ちいいです。②さてもう一本、「ムーンライトシンドローム」について書こうと思ったんだけど、時間がなくて開封してません。ちなみにそれ以前に「トワイライトシンドローム」の究明編すら開封してなかったりして。でもまぁ、前作とはまったく関係ないそうなので時間ができたら遊んでみるつもりです。「トワイライトシンドローム」の探索編はすごく好きなゲームなんですが「ムーン～」をクリアした人に言ったら「トワイライト～」が好きなら「ムーン～」は遊ばない方がいいよと言われました。でもミカがポリゴンになったという時点で諦めはついているので、きっと大丈夫でしょう。コレに関しては次号あたりに何か書くかもしれないです。とはいえ、そろそろ恐怖のブレイクエスチョン付録が近づいているので、じっくりと遊ぶ時間がとれるのかどうかは分からないですが。（ほ）

いいよね「ゼノギアス」。オレも買うナリ！　コロスケナリ！　オイナリ！　金玉！……連想ゲーム（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

勝手にレビューコーナー：①勝手にレビューとはいっても最初は「バイオハザードＤＣ」のお話でレビューじゃありません。一度クリアしているハズなのにアレンジモードの難しさときたら何なんでしょうか。ゾンビに噛まれて死に、犬に食われて死にと館から脱出することもできずに投げ出してしまいました。それでオリジナルモードを遊んでみたんだけど、やっぱり同じような所で死ぬんですよね。結局自分の腕が落ちているのが大きな原因の一つなんですね。ガックシ。来年の「バイオハザード2」がまともにクリアできるのか心配になってきた。それで結局今はアレンジモードのイージーモード（どこかで紹介されているとは思うけどアレンジモードにカーソルを合わせて✚右を3秒以上押す）でプレイしています。おまけに3時間クリアもスッパリ諦め、じっくりとゾンビども殲滅して遊んでます。とにかく僕の腕が多

でん六のＣＦ見てないよオレ（魔）

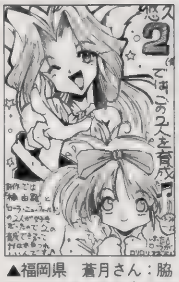
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

大原かおりの出てる、でん六のCF（商品名忘れた）がスゴイ。あれだけ巨乳をフィーチャーしたCFは、ピップの肩コリ内服液以来だな。さすが「アジのこだわり」のでん六だぜ！（中）

最近、少し時間に余裕ができたので今までため込んだゲームでもやろうかな、と思い立って始めたゲームは『TO HEART』。いや〜、買ってから半年やらなかったのを後悔したね。見事に引っかかった。内容は恋愛モノのビジュアルノベルだけど、シナリオ中に仕掛けられた「せつなさ」にハマるハマる。特にヒロインで幼なじみのコのシナリオは、ラスト付近なんか催涙弾の嵐って感じで、エンドレス涙ジョ〜ですもん。Hシーンで泣いたHゲーっつーのはちょっと記憶にないね。うん。しかし、ヒゲづらのムサい野郎がこきたねー部屋で女の子のからみ見て泣きながら鼻チンしてる姿は、ちょっとお見せできんものがある（笑）。いやはや面目ない。

面目ないついでに話すと、じつは俺って涙腺がユルユルなんです。編集部でN64の「J？」とかPS／SSの「虹色の青春」とかの画面撮り中に危うく泣きそうになるほどだもん。あとは照れね。ラジオ番組の「もっと！ときめき」を最初に聞いたときなんか、丹下桜のトークに「なに恥ずかしいことぬかしとんねん、わりゃー！」とか言いつつ手近な枕を殴ってたし（笑）。てなもんだから、恋愛ＳＬＧの原稿でこっ恥ずかしいキャッチコピーを書くことに、いまだに照れてしまう自分が悲しいッスよ。まあ、そういった性分だからこそ、恋愛モノにハマりやすいんだろうけどね。たぶんこれって、ホラー映画が楽しいってのと同じ感覚だと思う。

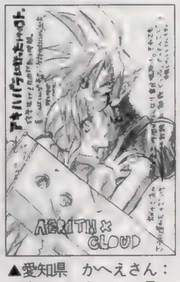
▲北海道　香月りんさん：みんな楽しそうに戦ってるので良かったです。



▲福岡県　蒼月さん：脇役にメロメロな人多いです。ナゼでしょう？

▲埼玉県　大類敦士さん：そうですねぇ。悪くないと思うんですが……。

▲静岡県　亜煌さん：いつの時代も名前を変えて存在しているかと……。



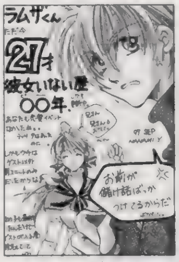
▲愛知県　かへえさん：大変でしょうねぇ。見て回るところが多すぎて。

▲静岡県　紫水晶さん：舞うマテリア？　彼女にとっては夢のよう？

▲東京都　辻槻景太さん：あのシーンで文字どおり転んだ人多いです。

▲岡山県　水鶏さん：似合うのが良いですよね。彼女。赤いかぶりモノ。

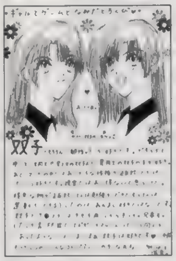
▲新潟県　RATAさん：その辺が乙女心！　単なる設定？　戦略？



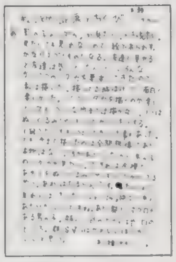
▲大阪府　八瀬ななみさん：年をとっても顔は変わりません。全く。

▲香川県　村竹零式さん：ゲーム本編が……少々……やってみてください。

▲北海道　えーるさん：設定少ないですよね。想像でＧＯ！　なのです。



▲千葉県　海音さん：２卵性だと別人になっちゃいますからね。大抵。



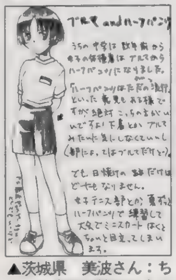
▲兵庫県　ごんべえさん：変な所って……そこも含めて男の子なんですが。

▲神奈川県　想あたみさん：ソレはソレでドキドキ。男の子とは？

▲三重県　鵺兎雷汰さん：遅いですよね。算術士よりはマシですが。

▲神奈川県　龍花月さん：カワイイです。ロディの箱横取りですね？

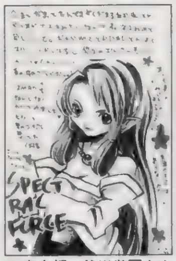
▲京都府　甘露夏生さん：彼女は地球になりました。悲しげです。



▲茨城県　美波さん：ちょっと半端に焼けそうですねぇ。

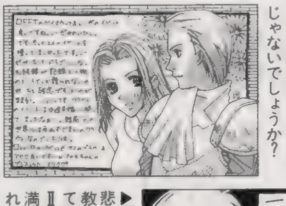
▲宮城県　NAKOさん：長い目で見るとお金的にも大変です。巨乳。

▲宮城県　水輝立さん：そのままですがムッチムチです。ＯＫです。

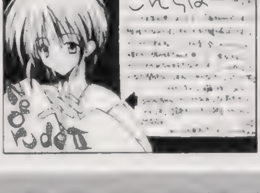


▲東京都　谷川蛍雪さん：ファンタジーの元、指輪物語では長くないです。

◀東京都　バー子さん：冬はルーズが暖かそうです。しかしパンくわえて……。あ、隆が道着以外の服を着てるのもめずらしいかもしれません。ケンは家庭もあることだし、おかしくないですけど。



◀愛知県　山口27号さん：後半のイベントはマッハで進みますからね。きっと開発時間の関係なんかで切られちゃったエピソードがたくさんあるんじゃないでしょうか？



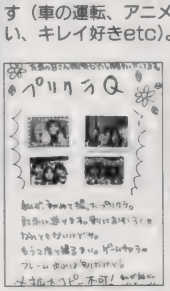
▶滋賀県　藤咲尚さん：悲しかったですよねぇ…教会のシーンはグッとって本題は『ネオリュードII』ですね？　前作の不満点プレイ時間が改良されてるといいんですが…。

まんが：風上旬（ホシバナモグラはなぜゲームマニアなんでしょう？　謎？）

★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターになるのに有利な資格ってないんでしょうか？」山形県　能都さん：

とりあえず、公式なモノはありません。でも東京近郊在住とか、パソコンを使える、マジメ、といった基本＋何か技を持っていた方が喜ばれます（車の運転、アニメに詳しい、キレイ好きetc）。



◀愛知県　朱楽綾さん：友だちにばれるかも知れないのに送ってくれたその心意気がです。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。

▲千葉県　ちゃっぷ２世さん：勢ぞろい。見事です。

秋の新番アニメはちょっと低調かも、っと思って嘆く（ち）です。まぁまぁいけてるのは、「エルフ」と「大運動会」位（「ベルセルク」まだ録ったビデオを見ていないので……）ですね。特に「大運動会」はそんなに期待してなかった（ＯＶＡも１話しか見てないし）ので、ちょっと掘り出し物かも。スゴイわけじゃないけど、「プリティサミー」とかのくだらないノリが好きな人にはおススメですね。１～２話位のレベルをアベレージで維持してくれると、嬉しいかな。個人的には、一乃が大分目立って、いい味だしてるのでポイント高いかも。

かなめBOX

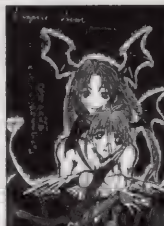
まんが／白虎かなめ（胸のユレ方があまりにもゴムとか樹脂っぽいという気もしますが）・イラスト／NDO

ランキング発表

135：G・紅牙
125：祥人
125：矢渡
110：小林恭介、広瀬川耿人
：田中将司
100：むにゃん
95：のぶすけ
90：北原鎌光、TOMY
：週末の怪人、柴田恭子
85：谷川蛍雪
80：RATA、NAKO
：S・風雅
75：とりお、極璃
：樹塚ともかお
70：辻槻慶太、眠るカバ
：卯梨、ごちうり
：走馬あづみ、児玉啓太
65：望州あゆら、湖山たみ
：ともの、一郎あきら
：うに
60：瀬鈴、清和日和子
：香月りん、雨宮五月
：美波
55：前川、神鼓龍
：くさかべゆかり、飯綱

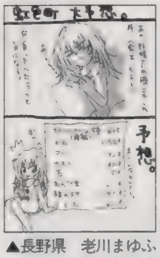
●50：タカハシヂュン、壬まどら、鵜史雷汰、甘露夏生、山口27号、太一、秋月えま、バー子、月子、如月龍牙、●45：桐生雅士、いわきゆーし、神野ゆき、高橋智子、うに頭、カステラ歩、水鶏、長村アキ、かばゆ、、古川緋色、りるひな、佐伯いざむ、●40：50 STORM、卯月渉、立花ありな、いくいな、ひろし、なみなみ、白羽優希、十槻久也、速瀬宵、木村吉伸、DDT、想あたみ、魚屋、彩軌彼方、えんぢまる、鳥太郎、楠本由貴恵、水輝立、藤神零式、野々海ちな、寿々、かへえ、紅阿夏、哀原斑、●35：海座せにょ、炭素分子、乳酸菌29号、さかき和子、うつのみやさおり、貞雅、荒華、めもるん、HAPPY、蒼月、成瀬祥雄、清平ハルキ、大類敦士、えーる、大和飛鳥、●30：いずみ17、海川さんご、都賀渉、有久翼、ちったん、まみこ、蘇芳、各務風架、からなし、ゆきの、亀霧なみ、八城隆史、パグ12匹、細矢智子、にんじん、あぢあの華、白井俊、ミナトK、天海十流、浅薙柚椰、えんぜるぽーい、寛智也、老川まゆふぃ、杜蓮司、R・BOMB、石田知広、亜煌、水荻巴、アウー、Yuko.T、MAKOTO、朝倉きり、ひなせゆき、樹宮匡平、伊夜さそり

◀神奈川県　楽柚さん：じっくり楽しめますよね。本当。

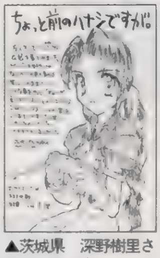


◀香川県　村竹零式さん：かなり怖げな2人で一人なモリガンさんです。

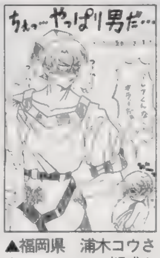
◀和歌山県　太一さん：シナリオ面はかなり強化されるでしょうし。



▲長野県　老川まゆふぃさん：いい予想です。ゴキブリもいますよ。

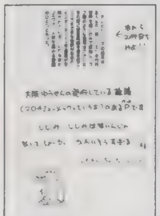


▲茨城県　深野樹里さん：オバカさんぽかったですもんねぇ。



▲福岡県　浦木コウさん：トホホ……疑惑を晴らすためですね。

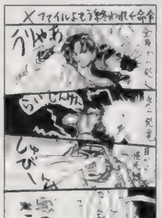
▲宮城県　コブラGTさん：堺の職人さんによる手彫りナンバー入り！



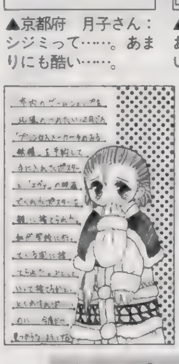
▲京都府　月子さん：シジミって……。あまりにも酷い……。

▲山形県　魚屋さん：おえっと言うか怖いというか。リアル？

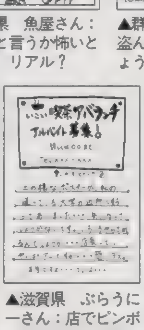
▲群馬県　TANOさん：盗んじゃいけないでしょう。多分。作るとか？



▲宮城県　コブラプロジェクトさん：逃げなくても。同じ様な気も。

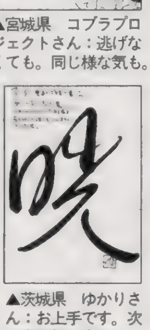


◀徳島県　夜厄日さん：自分の親と分かり合うのって大変です。



▲滋賀県　ぶらうにーさん：店でピンポールはしない方が…。

▲山形県　魚屋さん：ＡＶＧ的な行動がキライでなければ◯。



▲茨城県　ゆかりさん：お上手です。次は壱番炉と書いて…。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは11月６日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで語り部に依頼されたクエストは機密レベル５の超高難度。だけど……ボクらは難無く目的地ホールステッドの街にたどり着いた。

「月日の経つのは早いモノだ…あれから200年だ、降魔の剣よ」

街の正面玄関とも言える青龍の大門へ山岳地方独特のさわやかな風が流れ込む。この老人はキューが降魔の剣レガスロゼアだって事を知ってる？

「ええ、正確に言うと200と２年と３カ月です。シエアの操術士、ラブラカルよ」

最初から、そこに老人が立っているのを知っていたかのようにキューが答える。……ラブラカル……黒王戦乱を終わらせ、ゲーラストバーンの戦いで活躍した、あの大賢者ラブラカル＝ラーカイム＝ハンニバル……？　普通なら会うことも難しいハズの大賢者（現在は冒険者ギルドの相談役のハズだ）は、地味なローブを身にまとい、笑いながら近づいてくる。

「大賢者か……ホーラムがレガスロゼアの剣を手に入れたときは、そこにいるラムダスくんと同じ歳の、タダの水の操術士だったのだがな」

「歳を取りましたね」

「ああ……」

間近で見る伝説の勇者は、思ったよりも皺深く……なんというか普通だった。

「あ、あの、キュー、説明してくれないかな？」

「私がガンガルアの手によって封印されたのが今から490年前です。その後、本体はロートバランの塔に封印されましたが、情報収集端末、いわば私の手足は、地上を自由に行動することが可能でした」

「様々な伝説に降魔の剣が登場するのはそのためじゃよ」

青森県　キノモリさん：

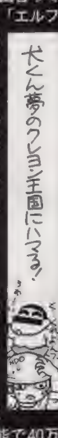
◀福岡県　櫻璃さん：大賢者登場です。今後の展開は？

ハードの神様の犬Σ

(ち)からイイものもらいました。「謎の人」と銘打っていたのですが、ブツの中身から97％(ち)と判明。え？　なにをもらったかって？　チョットこっ恥ずかしくていえませんな。まあ、彼の趣味の一環に関するもの……ということで。(犬)

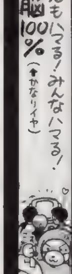
なんだかよく判らないリードで申しわけないっす。ちょいと風邪ぎみなうえに、等身大ルリちゃんが目の前にあるもんですから頭がポワワ〜ンとしちゃって（笑）。そう、ついに買っちゃったんですよ、等身大。といっても、フィギュアではなくて看板（型抜きのやつ）なんですけどね。いくらなんでも40万は払えないので、７千円で妥協したってことです。しかし、たかが130センチ弱の板にルリちゃんが刷ってあるだけで７千円は高い！　なのに物欲に負けて買っちまったオレはダメちんか？　でもイイんだよ、幸せだから。

で、いきなり話は変わって、今秋始まったお気に入りアニメ。「マスターモスキートン」はまあまあかな？　表現手法がＯＶＡと違うので、いまだに違和感が拭い去れませんが、イナホのＣＶをやっている今井由香さんの声がハツラツとしていて好きです。最近になって思ったのですが、今井由香って上手いですよね。いろんな役をこなしてるし。あと「エルフを狩るモノたち」は安心して観れますね。世界征服を企むエルフとの戦いまでをやるのかな？「20億人総ツッコミだと!?」のセリフに期待（笑）。そして、テレビ朝日系の「夢のクレヨン王国」。編集部で観てホレちゃいました。いかにも（さ）が好きそうな内容で、ヤツ！は家に帰ったとたん広末涼子が表紙の某ＴＶ雑誌を片手に、予録セットしてました。そのときの（さ）の俊敏さは、カズに代わってＦＷをやらせたいくらいすごかったなぁ（笑）。あ、私事が過去最長かも……ってことで、続きは次号にて。



★PowerVRの採用ってホントかしら？PART1★

セガの次機種ネタは新情報が出るまで次回でおしまい。今回はグラフィックスチップに使われると噂のPowerVRについてだ。PowerVRとは、ＮＥＣとイギリスのVideoLogic社が開発したパソコン向の３ＤグラフィックスＬＳＩで、初代（ＰＣＸ１）はＶＧＡレゾリューション、フルカラー、ミップマッピング、光源処理を施して24万ポリゴン／秒、今秋に発表された２世代め（ＰＣＸ２）は同機能で40万ポリゴン／秒の描画ができる。しかし、これだけでは「ＮＥＣ製のチップ」という存在でしかないが、PowerVRはほかのチップにない独自性があり、それは「Ｚバッファを使わずに高精度な陰面消去を実現した」ことにある。一般的な陰面消去には、Ｚソート法とＺバッファ法があって、前者はＰＳやサターンで、後者はN64とＭ２（いつ出るんだか）に採用されているんだけど、Ｚソートはポリゴン同士が交わるとプライオリティが不確定になって欠けてしまうとか、Ｚバッファはピクセル単位でＺ値情報を十数ビット〜32ビット確保しつつＺ値の参照をしなければいけないため、メモリや演算器にすさまじい負担がかかるなどの欠点がある。そこでPowerVRは、画面全体を32×32ドットなどの小領域に分割し、その領域ごとに奥行き情報を参照することで演算器やメモリにかかる負担を軽減しているらしい（詳しいアルゴリズムは未公開）。もし、この技術がセガの次機種に採用されるとしたら……。それは次号で。



◆今はこれだと思うのです◆

今年は、ゆっくりと旅行へ行けなさそうなので、かなりガックリきている（さ）です。こんなハードスケジュールのまま、年末を迎えるのはイヤなんですけど――。まっ、お仕事はできているうちが華ですから、がんばりたいと思います。みなさんも、ファイト！　です。

年末といえば、やはり「オラトリオ・タングラム」でしょう。今回は、オイラが使用予定のCYPHER（サイファー）について、知りうる限りの情報を紹介します。名前こそ違うものの、このサイファーはバイパーⅡの進化形だと思われます。飛行を得意とし、バイパーⅡのＳＬＣに相当する特殊技を持ち、飛行形態に変形。技の間は３ＤＳＴＧの自機のようにある程度操作して動かすことが可能。この変形がメチャメチャかっこよくって、ライデン乗りだったライターのゆかマンも一目見て乗り換えを決意したほどです。使用武器で面白かったのが、相手にビームソードを突き刺し、徐々に体力を奪うという遠距離攻撃。相手が何本も体に刺して走っている姿は、なかなか滑稽でした。（つづく）

にそっくりなんです。個人的にはまぁ分かりやすかったのでいいかなって感じですが、多少物足りない感じもしました。この辺は人それぞれですが、「メルティランサー」が好きな人なら十分楽しめる内容だと思います。あとはPS版がどうなるかですね。イベントはもう少し増えて欲しい感じです。キャラクターとグラフィックはバッチリですんで、十分期待できると思います。③ゲームじゃないけど「TLS」のアクセサリーBOX。取りあえず買ったけど、各キャラごとのデスクトップテーマを使うのはなかなか勇気がいります。ほとんど会社で使っているノートにあの壁紙を入れるのは、さすがにチト恥ずかしいです。それでもスクリーンセーバーは使ってますが。値段を考えるとこんなもんだろうとは思いますが、時計やカレンダーなどのアクセサリーは多少物足りない感じ。もう少しカスタマイズができればなぁ。（ほ）

等身大看板、秋葉原のディスクマップで見た。あ、オレ、ルリちゃんでない等身大看板持ってるヤツ、もう１人知ってる（魔）

「オラタン」良いみたいねぇ。オレも今回はやろうかな（魔）

電撃Ｎ64誌の11月号の読者コーナー「ゲームの素」で（Ｐ113）フリー編集兼ライターの中川大明さん（本名）が私のことを書いている記事がありました。その中で誤りが１つ。「突撃うさぎちゃん団」ではなく、正式には「うさぎちゃん隊」です。と言ってもまぁ似たようなモノなのでどっちでもいいですが……（そのほかの部分は事実です。涙）悔しいので中川さんの秘密もばらしましょう。中川さんは何故か編集部以外の普通の人々に恐れられています。彼が街に出るだけで一般市民はもう……つづく。（う）

「大学入学以来2年と半年、自分がゲーマーであることをひたすら隠してきました。が、先日、友人と学食にて食事中の時のこと。私「にやっ（思い出し笑い）」友人「なんか今の黒マテリア…って感じだった」私「クックックッ……って？……あ」というわけで、ばれてしまったのでした。ああ、もうこれまでの苦労が水の泡。現在では開き直って「同級生2」の話で盛り上がっています。おかげでゲーマーの恋人がデキそう」東京都　田中和彦さん：

下らない話：①またもトレーディングカードのお話。あのあと結局またも箱買いしてのぞみスペシャルゲット。これであとは綾音を残すだけとなりました。そろそろどこでも買えるようになって、カードショップでもシングルを扱っている店がチラホラと出始めました。最悪あとはシングルで買えばいいやってな感じで、ほぼコンプリート目前です。それにしても余ったカードでコモンコンプリートが2セット揃ってしまいました。ムダです。結局2万円以上使ってるんですよね。やっぱりかなりの浪費になってしまいました。現在はもう二度と手を出さないぞなんて思ってますが、「TLS」の第二弾でも発売されたらまた買ってしまいそうな気配です。②久々に買ったパソコンのゲームの「快刀乱麻」ですが、思ってた通り「メルティランサー」みたいな感じのゲームでした。なんとなく遊んでる感覚が「メルティランサー」

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみてね！　（魔）

手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
合計値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集するクエスト42はダブルニエットの聖痕の追跡です。50年前のダブルニエット十字軍の東征は東方沿海州の制圧が目的とされていましたが、近年その裏に隠された教会ローエンス派の策謀が次第に明らかになってきました。この東征の際に行軍跡に点々と残された、聖痕と呼ばれる文書の行方を追い、ローエンス派の目的を確認するのが今回の目的です。当然同派暗殺武闘集団による妨害が予想されます。すばやさが戦いの重要な要素になるでしょう。選択は以下の3つ。①現在最も栄えている海岸ルート、②伝説のマフス山越えルート、③砂漠を経由する塩の道ルート。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（60号）発売日の11月14日（消印有効）。コーナー名は「DPSど42」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の62号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第60号　11月14日発売号（第56号発表＋第62号分募集）
第61号　11月28日発売号（第57号発表＋第64号分募集）
第62号　12月12日発売号（第59号発表＋第65号分募集）

今回のあて先は「DPSど42」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き斬る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高い。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

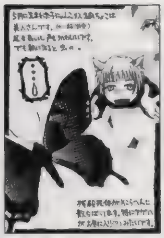
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは55号募集分の発表

まんが／三重県　田中将司（馬だけに上手い……だうもすいません……）・イラスト／C次郎

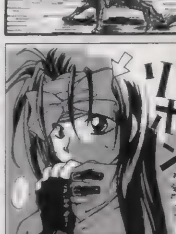
◀?県　ザジさん：かっこいいですよね。無敵です。



◀宮城県　霞月さん：猫は虫バラしますよね。特に蝶、蛾。

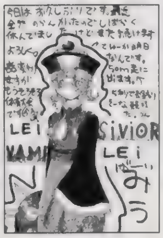
◀青森県　アメ屋ジョージさん：クラウドの手の位置が……。

◀群馬県　月夜猫さん：エンカウント多いですしね。

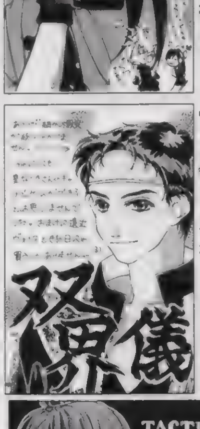


◀大阪府　紅阿夏さん：ポリゴンの顔って、ホラーに向いてるんでしょうか?

◀千葉県　彩軌彼方さん：ザックスいい人なんですよ。



◀大阪府　みうさん：楽ですよね。結果はどうアレ。

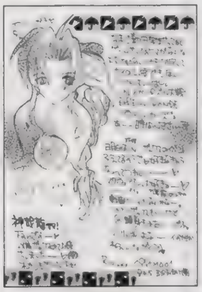


◀北海道　えーるさん：少しだけハチマキのような気もしますが……。

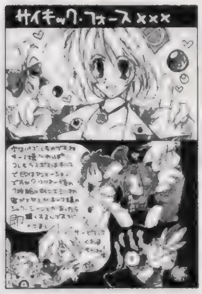
◀埼玉県　ヒウラムトさん：序盤で仲間になりますしね。

◀大阪府　ひなせゆきさん：見えないでしょう。透けてるとか?

▲大阪府　杜蓮司さん：ゲーム序盤なメインキャラ一覧です。後半になればなるほど人が多くて……印象薄くなるのが特徴です。

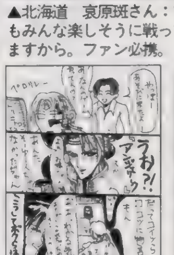


▲大阪府　孔雀りうとさん：もっと増えてたらもっとお薦めだったんですが。



▲北海道　哀原斑さん：でもみんな楽しそうに戦ってますから。ファン必携。

◀三重県　阿る一さん：世界観がよさげですよね。顔、怖いけど、いい感じでハマれそうです。



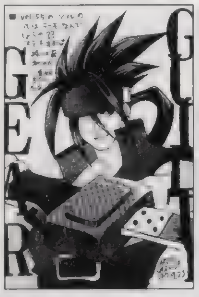
▲宮城県　コブラGTさん：厳しいですねぇ…。まあ、イロイロ体験した結果がソレならば、良いのではないでしょうか（笑）。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。ゲーマーの恋人、ステキじゃないですか。趣味が同じっていうのは大きいですよ。付き合っていくのに。おめでとうございます。それにしてもバレ方はちょっと悲しいです。

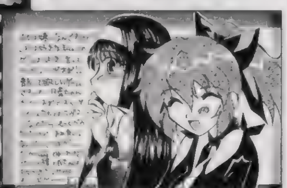
年末、個人的に一番期待していた「○○○」がどうも間に合わないような気配。これにより年末商戦がますます混迷してきた感じですね。「ゼノギアス」が思ってたよりかなりイケてそうなので良かったけど、これもどうやら1月に食い込んでしまったようで。つーワケで、個人的に年末に遊ぶゲームはないかも知れません。ちょっと残念です。ここのところのPSは超大作が無くて盛り上がりに欠けている感じで、個人的に寂しい限り。発売されるゲームの数とそれなりにイケルゲームだけは、やたら多いんですけどねぇ……。（ほ）

まんが／斉藤和衛（そろそろムチャな格闘に……なってないですね）

◀香川県　村竹雪式さん：……ぶった斬られちゃうのは痛いですよ。きっと。


◀大阪府　成瀬祥雄さん：長いですから。開発。イロイロ変わります。

◀東京都　祥人さん：そうですよね。もっと条件キビシイイベントを増やすとか？


▲神奈川県　ちゃたろうさん：ふにゃっとなってしまうんですね？

Nights of Knights

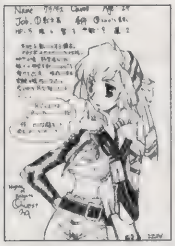
クエストナンバー39発表
55号募集分

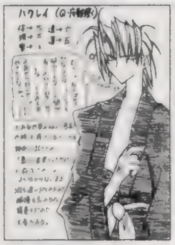
今回の募集クエスト39は、南東ホールティアド海の中程に位置する、ラクシュランド島の探検でした。この島はつい最近まで上陸はおろか、正確な位置を計測することも出来なかった幻の島。今回の探検で聖跡と呼ばれる前時代の遺産と、マスラガーディアンと呼ばれる守護魔獣の存在が確認されました。今後、ギルドによって着実な発掘作業が行われていくことでしょう。選択はガーディアンの動きが鈍かったため、③の駆け抜ける、が、もっとも有効だったようです。

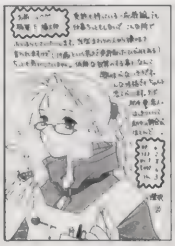
MVP

▶大分県　進絵理香さん：上の本文で選択は③が有利だったと書いているにも関わらず、①を選択しているこのキャラが今回のMVPでした。まあ、選択はあくまで要素のひとつなんで…なんて言い訳してみたりして。ルールを定めて計算式を作っているマスターでさえ最終結果は予測できないナイナイ！　ドキドキしちゃいます。

▲和歌山県　太一さん：若いですから……突然オバサンはイヤでしょうねぇ。

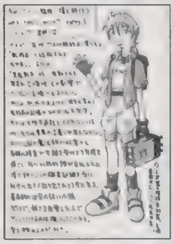

◀岩手県　飯綱さん：ナイフの造形がかっこいいです。切れそうです。

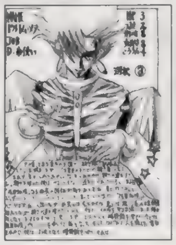

◀福岡県　雪太さん：悪者？　仙人なのに？　祭りって……（笑）。

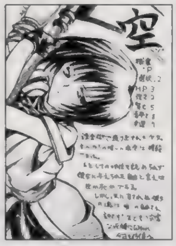

◀埼玉県　矢渡さん：嫉妬とかってかなりムダですもんねぇ……。

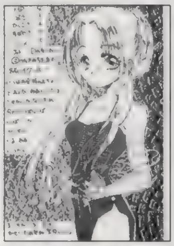
◀富山県　りんりんさん：使いモノにならないのはちょっと……。

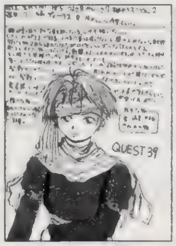
◀秋田県　市藤にたかさん：血祭りにした子供は数知れず。子供不敗？

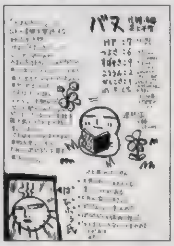

◀大阪府　雨宮五月さん：弱さを認める……あす○組な感じです。


◀東京都　青い優さん：そして第二の人生が始まったワケですね？


◀北海道　是空齋さん：生きて地獄を味わうのでしょうか？

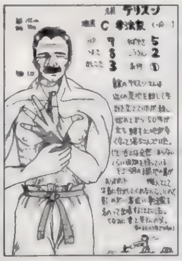

◀京都府　月子さん：「ぱらっぱ」のために命かけます。


◀愛知県　Vaseさん：勇者様と呼ばれるのがって……パートナーは？

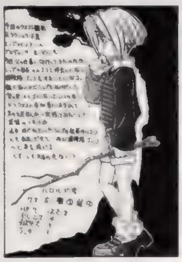

◀大阪府　ぬらりひょんさん：かなり独自の世界を展開中です。

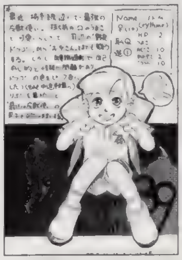
◀北海道　ふじたらさん：ねこさんと付いてくる娘は振り払えません。

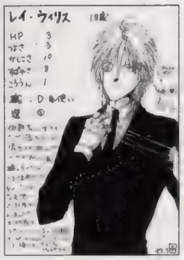
◀奈良県　きりしませりさん：猫を連れてるんでしょうか？


◀愛知県　しるとさん：耕したい！　まるで菜ロボットな感じです。

◀栃木県　東沙都美さん：さかたくんは犬なんでしょうか？

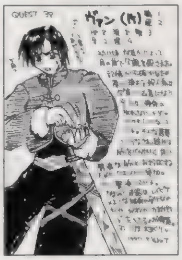

◀北海道　TOMYさん：武装のつもり……って……アブナイです。

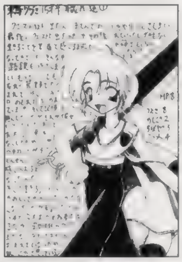

◀福島県　N・O・K・さん：埼京線は痴漢多いっていいますし。


◀大阪府　高津さん：つまりこの人にちょっかい出さなければいいのでは？

◀大阪府　浅倉きりさん：お姫様は世間知らずなのにさらに……。大変です。

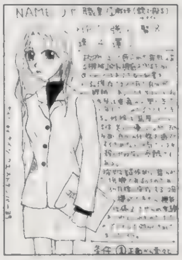
◀埼玉県　R.BOMBさん：サル……ちがう……ぬう。カワイイです。


◀徳島県　YuKo .Tさん：折れちゃいますよね。細身の剣は。


◀岩手県　石田知広さん：バッファローの群れにひかれたって……そんな。

◀大阪府　宮間あちさん：コギャル口調なわけですね。

◀大阪府　えんちまるさん：赤影はハデですからねぇ。ニンニン。


◀新潟県　とかげ薬種商さん：悲しい運命の機械。意志があるのに……。

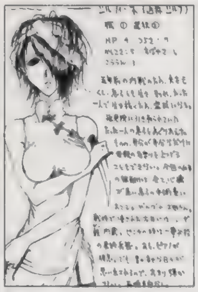
かっていうと前回紹介した「維新の嵐」の方が燃えてるかな。あと「あすか120%リミテッド」、なかなかいいです。というか忍強くなってたからすべて許す。オレ忍使いだから。相変わらずというか……格闘シーンでの手のでかさとかポーズの付け方とか変なところが多いけどね。まあ、それは愛敬ってことで。で、ゲーセンで全く人気無かったのに、胸ユレとHなコスチューム完全装備で売り切れ店続出の「デッド オア アライブ」。評判通りいいです。グラフィックは「バーチャ2」より良い上に、様々なサービス付き。特にハダカでオーバーオールなギルガメッシュな服装はたまりません。買ってソンはしないデキです。SSと言えば「サクラ大戦」のパソコン用のアクセサリーソフトも買ったんだ、オレ。限定版ってだけで、また。まさに買って屍拾うモノ無し……って違うでしょう？　と自分で自分に疑問符。（魔）

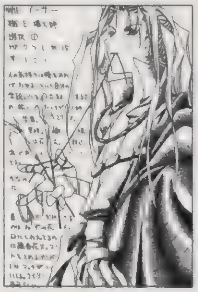
新宿はさくらやのホビー館が今熱いですねぇ。本日、10月10日に新装オープンしたんで行って来たんですがね。前より広いし、品揃えは割と豊富。しかも、割引販売だしねぇ。（ち）は、早速、マスターグレードの量産型ゲルググとGP－01を買っちゃいました。ホビー館の構造はどうかというと、1階がゲームフロア、2階が模型フロア、3階がエアガンその他で、地下には書籍やファンシー系もあります。まぁ、私は模型が安く買えればいいわけですが色々あって便利なのは良いことです。また行きましょう。是非。

◆誰と？　ねえ誰と？

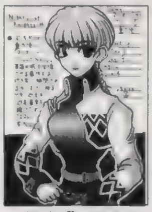
奴隷の入稿作業時、あまりに眠い場合、「モカ」というドリンク剤（医薬品）を飲みます。注意事項に「本薬は劇薬に相当する成分も含まれていますので〜」等と書いてある、カフェインの塊のようなヤツです。眠気と倦怠感がスッと吹っ飛ぶ合法的な覚■剤みたいな感じ。その上コーヒーとかお茶は同時期に服用しちゃダメよと書いてあるのについつい飲んじゃうから……おかげで今、背中の筋肉が突っ張って超痛いです。でも飲まないと寝ちゃうしなぁ……寝ちゃうと奴隷のコーナーがお休みになっちゃうしなぁ……どうしようかな……ぐう…。（魔）

最近のオレは……金曜の秋葉原はなぜあんなに人が多いのだろうとか、ピカチュウのシッポって硬そうだなとか、毎週日曜の朝、夢のクレヨン王国は見なくちゃだわとか、貴方は本当の母親じゃない！（木）とか、LDラックの組立は大変だなぁなどと風上ライクに考え込む、秋の思想家なワケですが、その実体は愛の戦士まぼろしパンティのワケもなく、ゲームしてます。PSだと『フロントミッション2』かな。な○ア ツ ーを手に入れて（まだ内緒らしい）3ユニットで敵を全滅させたりするのが気持ちいいです。あと『ワールド・ネバーランド』もちまちましててオレ的にOK。『MOON』もまだED見てないので断言はできないけど（多分にAVG的な要素が多くて、最終判断はEDに左右されそうだから）なかなか難しいです。SSは……『F』は完結編が出てからでもいいやと思ってるのでイマイチ燃えてないです。どっち

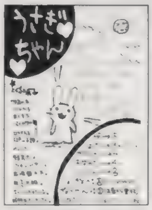

▲岡山県　水鶏さん：不幸の3段逆スライド方式とでも言いましょうか……。

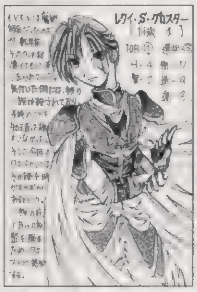

▲埼玉県　眠るカバさん：ナゼなんでしょう？　目で判ったら超能力な気も……。

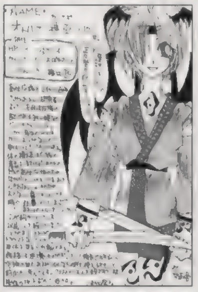
▲北海道　哀原斑さん：三ツ目豹？　大きいですよね。乗用の獣はステキです。

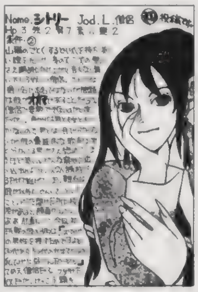

▲栃木県　KAZさん：腕の鎖は戒めでしょうか？

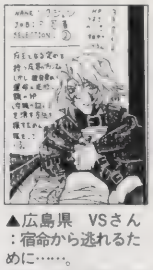
▲神奈川県　G・紅牙さん：まあ、ケガがなければ……。

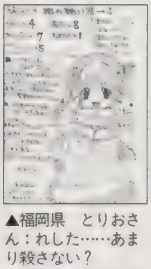

▲神奈川県　GIRFFEさん：かなり口悪いです。

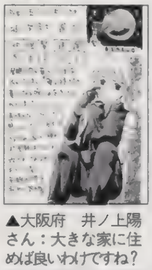

▲静岡県　亜煌さん：過去を明かすタメに戦う。知らない自分を無くすために。

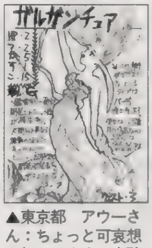

▲和歌山県　日向アキラさん：この翼はちょっと怖いですよねぇ。蝙蝠系です。


▲埼玉県　GEMINI-Sさん：パッと見はエリーなんですけど……そうですか……。


▲広島県　VSさん：宿命から逃れるために……。


▲福岡県　とりおさん：れした……あまり殺さない？


▲大阪府　井ノ上陽さん：大きな家に住めば良いわけですね？


▲東京都　アウーさん：ちょっと可哀想な気もします。実験。

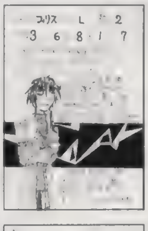
▲福岡県　櫻璃さん：ハートのペンダントに何か秘密は？

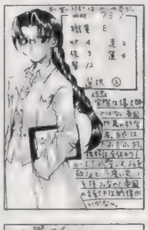
▲宮城県　月草氷雨さん：イロイロしそうで怖いです。

◀長野県　楠本由貴恵さん：テーマ曲がステキすぎです。しかも「ない」という注付き。

◀北海道　鳥太郎さん：何となく付いていってしまいますよね。人の流れに。

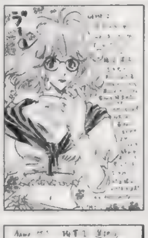
◀新潟県　清平ハルキさん：男はみんな魔物っていいますからねぇ。


◀大阪府　長村アキさん：墓を暴いてそうですけどねぇ？ポリシーなんでしょうか？

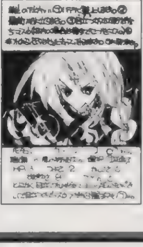

◀茨城県　美波さん：ボードの、へのへのに心意気を感じます。大変そうです。

◀京都府　水荻巴さん：ノリがいいんですね？　ウキーキヤッホーパピューン……？

◀神奈川県　走馬あづみさん：パーって……なんというかパーですか……。


◀北海道　広瀬川秋人さん：眼鏡は弱点ですよね。寝起きはつよさマイナス5って感じ。

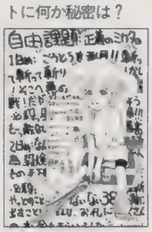
◀兵庫県　SATOMIさん：剣構えて、ランプ持ってうろつくのは疲れそうです。


◀静岡県　こーひあいろさん：最前列で符術士は危ないですよ。やっぱり。

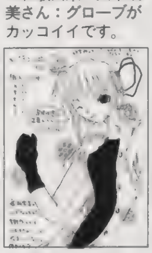
◀北海道　潮屋店子さん：武器が妖しくてステキです。変形けん玉？

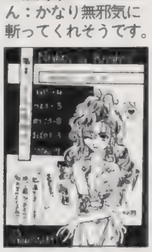
◀東京都　祥人さん：血にまみれながらも普通のセリフ。カッコイイです。

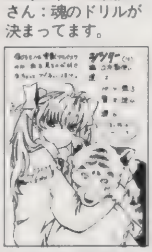
▲和歌山県　田中瑠美さん：グローブがカッコイイです。

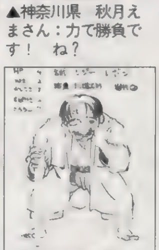

▲福島県　N.O.K.さん：かなり無邪気に斬ってくれそうです。

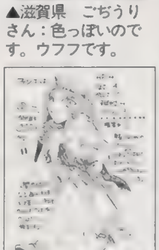
▲埼玉県　大類敦士さん：魂のドリルが決まってます。

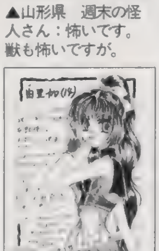

▲神奈川県　秋月えまさん：力で勝負です！　ね？

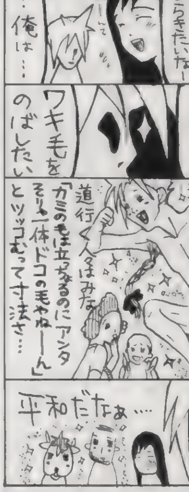

▲滋賀県　ごぢうりさん：色っぽいのです。ウフフです。


▲山形県　週末の怪人さん：怖いです。獣も怖いですが。


▲福岡県　七直さん：やってくれそうです。ドカーンと。


▲神奈川県　月夜のくらげさん：必殺技なんでしょうか？


▲群馬県　かばゆさん：幻なんですねギザジュウ。



まんが／埼玉県　うに（平和だからって……主人公なのに……海パン。しかもワキ毛ボーン）

◀滋賀県　壱川あきらさん：可哀想といえば可哀想です。女囚ですし。

◀千葉県　壱さん：ガンバルしかありませんから。ね？　ここからです。

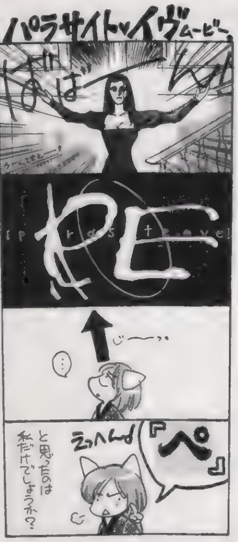
◀神奈川県　走馬あづみさん：入ってないんですよ。かなりトホホです。

▲北海道　広瀬川秋人さん：「同級生2」も長く遊べますよね。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は6215でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はありませんでした。悲しいですが当選者無しなのです。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

まんが　猫有田（パソコン、楽しそうですねぇ。最初はそれが一番です。）



GMCD News

今回は「悪魔城ドラキュラMIDI collection」がオススメ。ファミコンのディスクシステムで発売された、初代ドラキュラから最新作のＰＳ版ドラキュラＸまでのＢＧＭから厳選された20曲のアレンジバージョンを収録。アレンジも、ゲーム機の音を再現したオリジナルシミュレートやＭＩＤＩ音源によるピアノアレンジと多彩。エクストラトラックには、ＭＩＤＩデータとオリジナル画像データも収録されており、音楽ＣＤとしてだけでなく、ＭＩＤＩデータ集としても楽しめる作品に仕上がっているぞ。

現在発売中

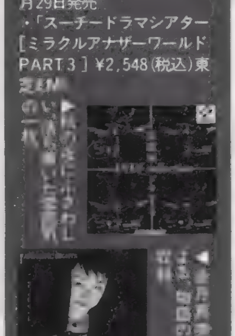
・「金月真美の幻想夜曲」¥2,548(税込)キングレコード

・「悪魔城ドラキュラMIDI collection」¥3,262(税込)キングレコード

・「フォーチュンクエストバイト編～夕日が二つに見えた夜～ドラマ・コレクション Vol.2」¥2,854(税込)エアーズ

・「ブレス オブ ファイアⅢ ドラマアルバム（仮）」¥2,548(税込)ファーストスマイルエンターテイメント10月29日発売

・「スーチードラマシアター［ミラクルアナザーワールド PART 3］¥2,548(税込)東芝EMI



ゲームソフト激論座談会

「今年も年末はスゴそうですねぇ……ソフトを買ってしまう自分を考えただけで、お金が無くなっていく気がします。まあいいゲームがたくさん出てくれるのはいいことなんですけどねぇ」神奈川県　マキビサーグさん：

魔：スゴそうです。今年の年末。「ＦＦⅦ」の様な超大作はないけれど、いけるソフトがバンバン。

う：年末と言わず、ＰＳはほとんど毎月遊べるソフトがでてる気もするけど。

ほ：そうですな。

ち：10月なら「ＭＯＯＮ」「ワールド・ネバーランド」「マジドロⅢ」「ナムコＭアンコール」「こみゅにてぃぽむ」……。

魔：11月が「アザアザ」「クラクラ2」。12月にいたっては「アーマードコアＰＰ」「トゥルーラブＲ」「ゼノギアス」「闘姫伝承」「機動戦士Ｚガンダム」「クリティカルブロウ」「ＴＯＤ」「チョコボ」、1月だけど「バイオ２」……今冬予定な「パラサイト・イヴ」もあるし……。

ち：キリがないですねぇ。

う：これだけあると何を買うか迷いますな。

魔：ほとんど買うくせに（笑）。しかもコレ＋他機種のソフトも買うじゃん。オレもキミも。

◀埼玉県　矢渡さん：バニーガールは胸にライターを挟んでいるのが宿命だそうです。

ち：まあ、読者様はそこまで命かけられませんから。中でも大きいのは……。

魔：アンケートだと「チョコボ」「バイオ２」「ＴＯＤ」かな。あ、でね、さっき（ほ）と「ゼノギアス」のサンプル触ったけど、スゴかったよ。アニメバリバリ。声バリバリ。アクセス、スゴイ速いし。なんだよできるジャンって感じ。弱点はロボットが格好悪いことくらいかな（笑）。

う：私は名前が変えられなさそうなのが……ちょっと。

ほ：キャラデザとシステムはもう現時点で完璧ですから。あとはシナリオだなぁ。キライじゃないけど、序盤はこれまでのＳＦロボットアニメの美味しい所取りな展開だったから……後半どうオリジナルな展開になるのか楽しみ。

う：「ＦＦ」もこうしてしゃべったら良かったのにって感じですな。

「PSは最近あまり格闘が人気無いようですが、SSはスゴイです。『デッド オア アライブ』『あすか』と同時にイカス格闘が出た上に年末はカプコン物も来そうだし。なんか悲しくなっちゃうなあ」福島県　永野晋太郎さん：

ち：そうっスねぇ……ＰＳってば、最近格闘系ソフトに元気がないですなぁ。

魔：ユーザー層が違ってきちゃったからなぁ。しょうがないといえばしょうがないんだけどね。ＰＳは大作ＲＰＧ好きな軽いゲーム好きが増えたもの。どう考えても。オレラのような格闘だろうがＲＰＧだろうが、ゲームならなんでも好き！　なんて人種で、ＳＳ持ってない人にはちと厳しいよね。

う：まあ、格闘をどうしてもやりたければＳＳ買うしかないでしょう。しかし「デッド～」は良くできてるなぁ。

魔：そこで！　仮説を立ててみた。「バーチャ」の鈴木裕さんってマジメじゃない。実際中国行っちゃうし。超研究熱心というか。でね、ある日ＡＭ２研（「バーチャ」などで有名なセガの部署）に１人の有能なプログラマーが入ってくるワケ。で、「見て下さい！　胸がこんなに揺れました！　パンチラです！」と熱く語るんだけど「こんなのはゲームの本質に関係ないからやめるのだ」って怒られちゃうの。それが原因でケンカしてセガ辞めちゃって（はえ一展開）酒場で飲んだくれてたら、テクモの人に肩をたたかれて、この作品が出来上がるっていうの。

ほ：（笑）。熱いなぁ。

◀大阪府　紅阿夏さん：攻略本無いといろいろ試しようがない、クリア不可能なのは痛いですよね。

う：もしそうだったら尊敬しちゃうなそのプログラマー。

魔：「デッド オア アライブ」制作物語。少年マガ○ンで漫画化。

ち：本当の所は単純に、サードパーティに公開された「バーチャ２」の開発ソフトのおかげだろうけどね。まあ、ソレくらいデキが良い。

魔：良いよね。「バーチャ」に関係した人が関わってるって言われても不思議じゃないくらい。

う：しかもＳＳの武器である18禁もＯＫよっていうのを有効に利用した超エロなコスチューム。パンティとかハダカでオーバーオールとか、胸ユレと合わせて１本取られまくりですな。

魔：うむ。ＰＳ移植が決まってるけどここまでは絶対ムリだろうし。

ほ：パンティもムリか？

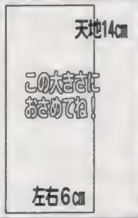
ち：ここまで無意味にミニスカヒラヒラでエロいとダメでしょう。ＰＳのＨ規制はＳＥＸがダメとか、乳首がダメとかだけじゃなくて、イマイチ良くわからないけど。

魔：ＤＰＳ－Ｄの扉絵データベースでお姉さんがポリタンに脱がされるシーン、ＮＧだって。モザイク入れることにしたけど。

ほ：その方がＨじゃん。

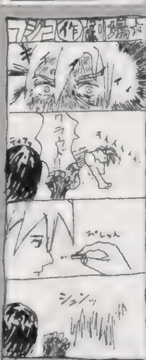
う：うむ。わからなすぎ。

お笑い４コマ道場

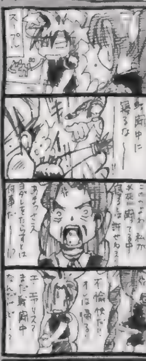


４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もＯＫです。ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。かなりイカス幸せが貴方の元に訪れます。　（魔）

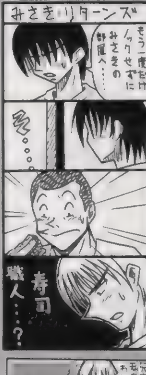
４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀福島県　FOXさん：エスパーだったのですね。しかもこのアイテムは仁丹のケースを改造したマンガ版！　彼女はたくさん脱いでました。

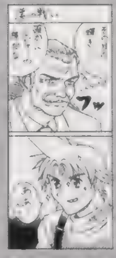


◀愛知県　牛ぎゅうさん：突然オレは帰ると言われたら……悲しいですねぇ……。ドーンって感じなのです。

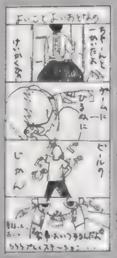


◀京都府　樹塚ともかおさん：スネオからトビ夫へ。明日に架ける橋なのです。いろいろアイデアを出して大会で優勝しないと！

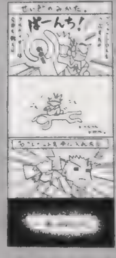
◀千葉県　柴田恭子さん：ヤッパリ、イヤになるでしょうねぇ。ケダモノの中に女の子が一人。さらに臭そうですし……。



◀山形県　石頭硬太朗さん：ちょっとところかかなりイヤな目……キラリ……。魔女っ娘系です。

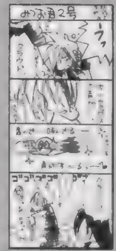


◀神奈川県　主婦のマテリアさん：旦那さんには内緒ですね。なんだかとてもうらやましいゲーマー生活？



◀東京都　呉竹２号機改さん：かなりその通りです。でも勇者ってみんなそんなもんですよ。

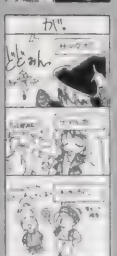
◀宮城県　コブラGTさん：生き餌は大きな魚を釣るときに必要ですから取っておきましょう。増やして。



◀北海道　えーるさん：そのまま、ウッキーとか言っていなくならないで良かったです。

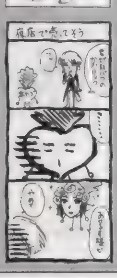
◀三重県　田中将司さん：「アインハンダー」キレイなんですけどねぇ。製品のバランスに期待します。

◀熊本県　きりさん：消した跡に見た物は？　果たして？　すごく気になります。



◀京都府　月子さん：ムンムンムレムレ脇の下……ちゃんと制汗デオドラントスプレー使わないと。

◀愛知県　藤崎あすかさん：かなり激しいスイッチですねぇ。乙女のハジライなのですね？



◀大阪府　ポリ子さん：考えたんですよ。きっと。じっくり。で、出た答えがこれ。あんまりです。

イベントが（金銭的に）心配ではあります。……さてと閑話休題。えー、「きゃんバニ」のトレーディングカードですが、結構いいデキです。特にスペシャルカード。裏面がつまらない、カードが妙に薄いという難点もありますが、これはコンプリートする気になりますね。個人的には、今までで もっとも燃えてます。ただ、１箱買ってしまったらもう箱買いする気はないんで、あとはスペシャルがサーチできるかどうか、ですね（バイトのＩくんが、その辺妙に詳しい）。次は「メルティ」ですな。（ほ）さんは「ＴＬＳ」ののぞみのスペシャルカードが出ないって騒いでるけど（笑）、俺はコモンコンプリートしたからもういいや。あとは……う～ん、なんかあるかなぁ？　最近のアニメは全然見てないから、良く分からないし。う～ん、トレーディングカードもそろそろネタ切れかなぁ。これまで、あまりにも無節操に出たからねぇ。　（平）

10月と言えば番組改編の時期ですが、この秋始まったアニメ・ドラマなど、テレビシリーズは何ひとつチェックしてません。すでに連続もののテレビ番組を毎週見るという気力が失せてしまっているのです。そのくせ家にいるときは常にテレビはつけっぱなしなんですよね。なんかテレビがついてないと寂しくて。そう考えるとムダに電気代使ってるワケで、なるほどこんな所でもムダ使いしているのだなぁと。そろそろ真剣に節約を考えないと。それでも一番ムダな遊ばないゲームを買うことは止められないです。　（ほ）

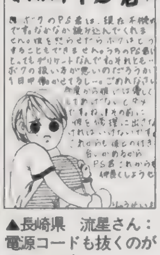
ＳＳの「デッド オア アライブ」いい感じです。アーケード版はほとんどプレイしなかったのですが、キャラクターのコスチュームがいろいろあるというので、つい買ってみました。オススメはかすみの★（青）とレイ・ファンの？（ピンク）です。意味がわからない人は、とりあえずそのキャラでクリアしてください（１ラウンド設定でも可）。どちらもかなりＨっぽくてムフフです。そういえばこのソフト、ＰＳでも発売されるらしいですがこれらのコスチュームはやっぱりダメなのでしょうか？　何とかしてほしいものです。（う）

さて、先月買った智香ちゃん（←ノートパソコンの名。ともか、と読みます）ですが、バッチリ元気に動いてます。冨田さんとさとちーさんのネットワークが異常をきたしてましたが、ウチの智香ちゃんは何の問題も無く、しっかり働いてくれてます。……しかし楽しいですな、マシンパワーが上がると。壁紙いろいろいじったり、しゃべらせたりできて。前の理美ちゃん（98LT。さとみ、と読みます。って聞いてないって）はCDついてなかったし、ハードディスクも350MBしかなかったしでいろいろ遊べなかったから……。やっぱパソコンは楽しいです。いやマジで。周りにやたら詳しい人がいるっていうのもいいですね。なんかわからないことがあると、すぐ教えてもらえるし。イカすおもちゃももらえるし。って遊んでばかりいたら、今回はあまり仕事をしなかったっていうじゃないですか。おかげでちょっと、冬の一大

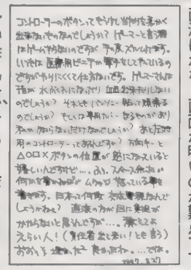
PS拡張計画

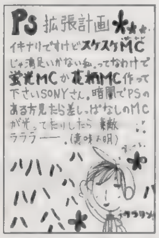
最近の次世代機報道の顛末を傍観していると、色んなことを考えます。ＰＳがどうなるか気になるのもその１つですがね。（ち）

次世代機のスペックに期待している（ち）でもありますが、恐竜的進化を続けるゲーム機についていけないなって気もしています。実際には、あのスペックで３万円位なら、買っちゃいそうですけどね。でも、スペックを生かせるソフトを開発するのは大変そうですね。かかるコストが莫大でしょうし。マニアじゃないとついていけなくなるようなことにならなければいいのですが。実際、小学生のゲーム離れは進んでいるらしいし、行きすぎの大作指向も善し悪しなんでしょうね。その点、任天堂は「ポケモン」を見ればわかるとおり、本質的なことを理解している会社かもしれません。

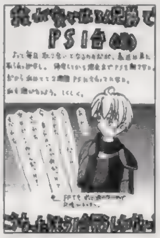


▲長崎県　流星さん：電源コードも抜くのがベストです。

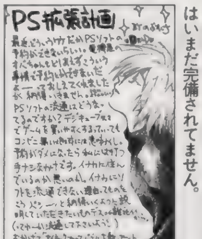

◀愛知県　北原健光さん：問題ですね。直流はかなり画面が暗いのが難点です。



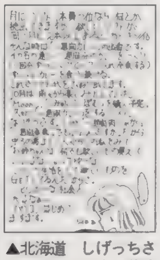
▲東京都　桜野ひなきさん：暗いところでも見つけやすいですし。

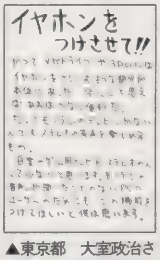


▲福島県　勇魚さん：もう２台ってのはいかがでしょう？

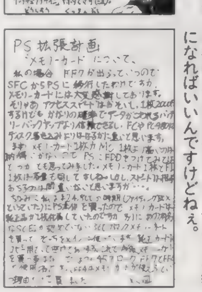


◀岡山県　のぶすけさん：地方の流通はいまだ完璧されてません。


▲北海道　しげっちさん：ガッツです。美味しいですよね。カレー。



▲東京都　大室政治さん：そんなに高くないと思うんですが……。



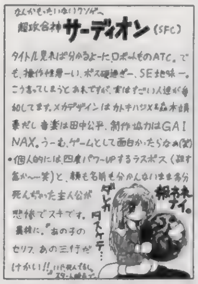
◀神奈川県　XS畑さん：せめて半額になればいいんですけどねぇ。

クソゲーマー万オー

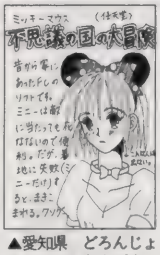
ＳＳの『あすか』の久美ちゃんがいいです。『エクセレント』でガッカリした分は取り戻しました。勝ちポーズがまたプリティなのです。（う）

セーブデータ関係でイヤなウワサのある『○○○○』を何とか終わらしました（１回データ飛んだけど、予備を取っておいたので平気でした。ちなみに○―○―○○○○系です）。途中で終わったのは悲しいけど、ちゃんと年末に続きが出れば許します。基本的には読み込みも早いし、いいゲームです。で、今は『フロントミッションセカンド』です。こちらは、読み込みは遅いけどいいゲームです（笑）。まぁ、多少難易度が高いので誰にでもオススメというわけにはいきませんが……。

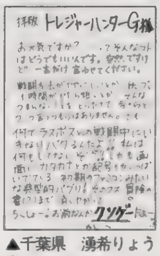
「ＦＭ２」を始めてしまったので、「維新の嵐」はちょっとお休みです。でも、ちょっとプレイしただけでも「買ってよかった」と思ってます。説得シーンのカードバトル（ルールは簡単ですが……）も楽しいです。ただ、戦闘シーンがジャンケン（３種類から攻撃方法を選ぶだけ。それぞれに強弱関係があります）なのが残念。せっかく家庭用なんだから、ちょっとしたアクションゲームにしてほしかったですなぁ（ちょっと欲張りかな？）。「ＦＭ２」は読み込み時間は長いけど、それなりにカッコイイ上、ＳＬＧとして面白いです。難易度が高めなのと、操作系にちょっと不満が残りましたが。しかし、私はズルをしているので（どういうズルかは次号の記事を読んでね）難易度的には簡単です。ニヤリ……。



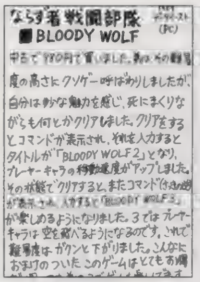
▲新潟県　阿部逸人さん：カクカクしてるんですよね。アクションが。



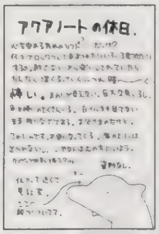
▲愛知県　どろんじょさん：こんな人が出てれば……ねぇ。



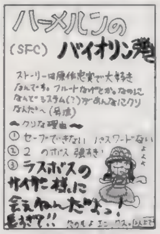
▲千葉県　湊希りょうさん：トレジャーハンターは命がけですから。



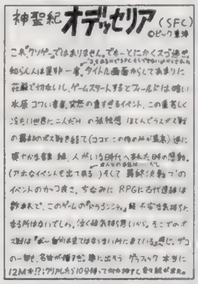
▲福岡県　リンチンチンさん：ならず者ですから。空ぐらい飛びます。



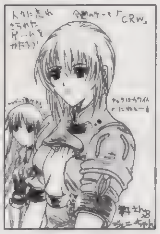
▲北海道　都筑祐哉さん：環境ソフトとして考えれば……。

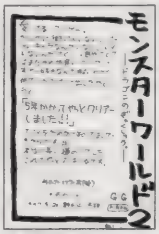


▲千葉県　神濤祭さん：セーブ、パスワードナシは男らしいです。

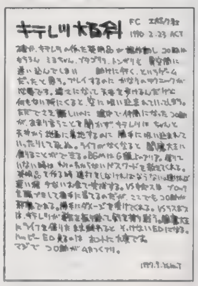


▲新潟県　阿部逸人さん：ビッグ東海は侮れませんよ。名作あります。

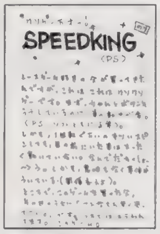

▲石川県　卯梨さん：システムが……かなりトホホでしたから。



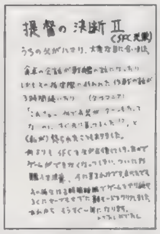
▲島根県　野村山一夫君さん：お疲れさまでした。ＧＧなのがミソ。



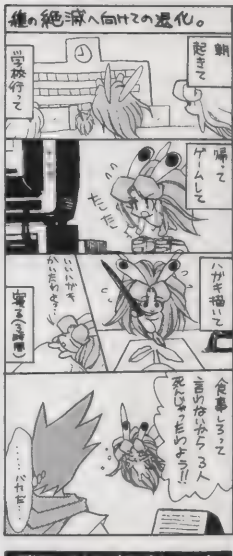
▲徳島県　YuKo.Tさん：ナリですからねぇ……。使えなかったです。確かに。



▲奈良県　のりんさん：「首都高バトル」とか「レイジ」では？



▲愛知県　山上古日さん：３時間睡眠……大変だったでしょうねぇ。

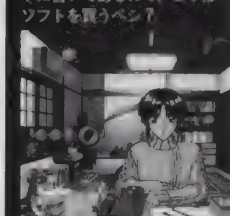


まんが／秋田県　市藤にたか「『BOF II』の共同体の妖精さんは……みんなオバカさんですからね」

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●「『NOeL Laneige』体験イベント開催！」
パイオニアＬＤＣが発売予定の「ＮＯeＬ　Ｌａneige」の体験イベントを大阪と札幌で開催する。これは、東京ゲームショウで行われたモノと同じもので、発売前にゲームを体験できる、貴重な機会なのだ。「気になっていたけど、さすがに東京までは行けないよぉ―」と嘆いていた人もこれで安心。参加希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・性別・電話番号・希望会場を明記の上、
〒150 東京都渋谷区恵比寿南１―20―６
パイオニアＬＤＣ㈱開発事業部「ＮＯeＬ」イベント係
まで応募しよう。応募者の中から抽選で、「優先入場整理券」が送付される。
また、イベントに関する詳細は、「優先入場整理券」に記載されているぞ。

●「『鉄道王２』プレゼントキャンペーン実施中！」
アトラスから大好評発売中のＰＳソフト「鉄道王２」に同梱されているスクラッチカードで、計4,800名にクッションやステッカーなど豪華賞品をプレゼント。詳しくはカードに書いてあるので、まずはソフトを買うべシ？


▲新作のデキを自分の目でチェックできるぞ

他機種のことも話したい

ゲーセンに『セイヴァー２』と『ヴァンパイア２』が出回り始めましたが、一部のキャラ以外何が違うのでしょう？　何だかすごい商売ですなぁ。あと『ジャスティス学園』はまだですか。（う）

SS　「あすか120%」と「デッド オア アライブ」がいい感じでした。今後は、４Ｍラム対応の「Ｘ－ＭＥＮ　ＶＳ」と個人的には非常に楽しみな「ソウルハッカーズ」あたりが注目でしょうか。サンソフトのちょっと変わった格闘ゲーム「アストラスーパースターズ」も気にはなるのですが……。そういえば「センチ」が１月にいよいよ発売されるとか……。って、いわれても今ひとつ信用できないのは私だけでしょうか。まぁ、このソフトは気長に待ちましょう。

パソコン　「快刀乱麻」が……だったので、「戦巫女」に賭けてます。18禁じゃないゲームなので、お子さまにも勧めてあげてください（笑）。もう１つ工画堂のＳＬＧ（「パワードール」じゃない、ファンタジーモノ。タイトルを忘れました……）もいい感じです。最近Ｈゲームをプレイしていないので、そろそろ禁断症状が……。11月にはいろいろ発売されるみたいなので、期待しましょう。それにしてもこの頃、一時期に比べ、Ｈゲームが少なくなってきたような……。気のせい？

ネオジオ　まだまだ「97」で遊んでます。編集部でも気がつくと誰かがプレイしている状態です。ポリゴンの「侍魂」も早ければ、そろそろお目見えのハズです。マメにゲーセンに通ってみましょう。「月華の剣士」も今年中には遊べるんじゃないでしょうか（予想）？「97」のおかげで、ちょっとだけ復活したネオジオ。「月華」に期待。

その他　「纏組」でＦＸも終わりかな？　と思ったら「てきぱきワーキンラブ」が発売されるって言うじゃありませんか。こりゃうれしいね…って、いつ発売されるんでしょう。ＰＣエンジン版の発売延期期間を考えると……ちょっと悲しくなります。まぁ、21世紀になるまでに遊べれば、私は良しとします。発売中止だけはやめてね。

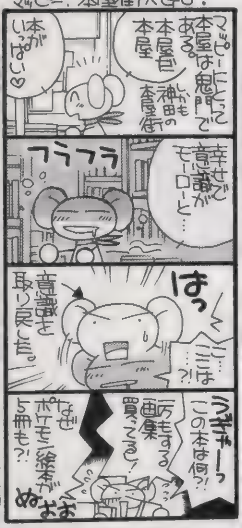
157Ｐでは途中で寝そうになってしまいましたが、今はかなり効いてきました。ちょっと身体のいろいろな個所がピクピクしてるけど多分大丈夫♥！　いいぞぉオレ。さて唐突に宣伝です。増刊ＤＰＳ－Ｄ４が発売されたばかりですが、12月にはＤ５が発売されます。このＤ５がものスゴイ！　なんとクリスマスプレゼントとして、なんと120本以上のゲームのセーブデータが付いてきてしまうのです！　コリャスゲー！　これで年末、どんなソフトを買っても安心！　お楽しみに！　ちなみに体験版もスゴイぞ！（魔）

■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。最近大きな買い物してないなぁ……年末か？

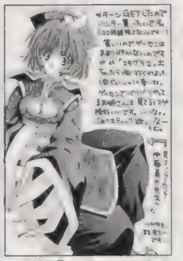
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。今回は遠かったです。原稿。

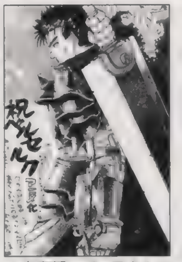
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。「スパロボF」でボロボロ。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。「ゼノギアス」楽しそうだよね。いいな担当。

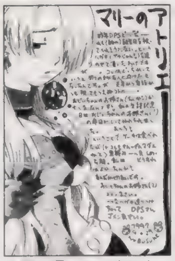


まんが（宮谷　マッピー　カッコイイー　でもみんな一緒です……）・イラスト／岩瀬さとみ


▲新潟県　りるひなさん：秋葉原で「ハンター」¥980で売ってました。


▲東京都　パー子さん：かなりデキが良かったので安心しました。

▲石川県　萩野某さん：ガンバって下さい。根気いりますから。



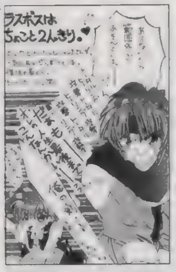
▲岡山県　のぶすけさん：誕生日、おめでとうございました。ハッピー？

▲奈良県　藤野さん：パンチで戦えても良かったですよね。

▲東京都　パー子さん：結構それだけ？　って話もあります……。

▲東京都　藤神零式さん：ポリゴンですから。コレはいけるでしょう。

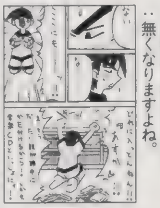
▲北海道　靈魔さん：みんな別々にお気に入りがいますよね。

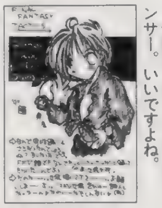


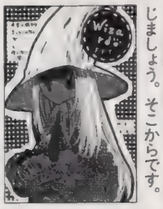
◀宮城県　NAKOさん：ちょこに遊ばせておけば大丈夫ですよね。彼は回復役でバッチリ！　主役なのに……。

◀北海道　広瀬川秋人さん：きっとまだ変わるんですよ。魔女っ娘とか、格闘家とかに。いいですねぇ。

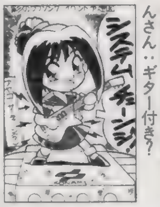
◀千葉県　MAKOTOさん：黒猫は縁起悪いと言いますが。


◀京都府　樹塚ともかおさん：無くなりますよね。


◀千葉県　渚さん：男性でダンサー。いいですよね。


◀大阪府　浅倉きりさん：信じましょう。そこからです。

◀東京都　野々海ちなさん：アニメいいですよね。



◀東京都　おろしや☆だいこんさん：ギター付き？

◀徳島県　大和飛鳥さん：強いでしょうねぇ。彼。

◀広島県　たかいさん：ケダモノな彼らの運命は？

▲北海道　TOMYさん：ちょっと抜けてるあたりがカワイイですよね。メイレンとの愛の感動巨編。骨っこ好きですかねぇ？

▲北海道　龍太郎さん：ジオン軍って感じです。シャア？

▲広島県　寿々さん：これを機会にやってみてはいかがでしょう？

▲奈良県　藤野さん：彼女のように生きるのは……覚悟がいります。

▲滋賀県　ごぢうりさん：対戦にもっと奥があれば……。

▲愛知県　かへえさん：いえいえ。きっとすぐクリスマスです。

▲山形県　週末の怪人さん：彼女の目が特徴的です。

▲千葉県　ちゃっぷ2世さん：耳です。猫です。ニャ？　です。

▲福島県　FOX さん：資料少ないですよね。イラストが欲しいです。

奴隷の趣味

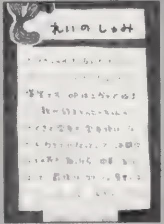
あぁ。虚しいなぁ。また友だちに裏切られた。こんな時は趣味だな。楽しい楽しい趣味の世界に没頭して埋没して施錠してコンクリートでちょっと怖くなろう。あぁ趣味。　（魔）

「奴隷な人によくあるように、私の趣味は絵を描くことなんですが、イラストレーターになるにはどうすれば良いんでしょう？　教えてくれません？」埼玉県　ラモンさん：

イロイロな方法があります。まあ、でもとりあえず、何より自分のオリジナルな絵を描けることが先決でしょう。これはもう、描くしかありません。才能があれば短い期間でも能力がメキメキレベルアップすることでしょう。才能がなかなか現れない人はさらに描く。これしかありません。

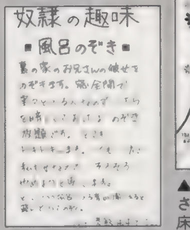
「私の趣味は自転車です。しかもママチャリのパワーアップ。ロードレーサーなんかの高級な部品をバラして交換。ちなみに今の愛車トンヌラ号には、既に10万以上使ってます。高いママチャリ」富山県　歴史探訪さん：

スゴイですねぇ。速いんでしょうか？　そのコダワリのトンヌラ号で何ができるのか？知りたい気もします。日本最強のママチャリ。

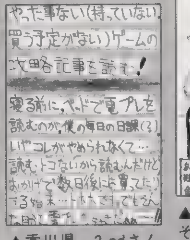


▲愛知県　藤崎あすかさん：変な編集は楽しいですよね。

▲神奈川県　霧河さおりさん：そのまま寝るのが床部流です。

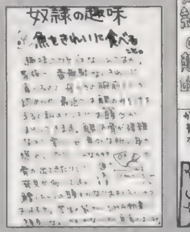


▲東京都　田中和彦さん：女の子なんですから……ね？

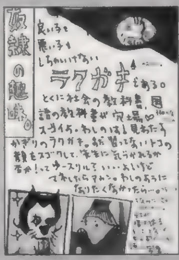


▲香川県　2 ndさん：そそられますよねぇ。かなり。厳しいです。

▲宮城県　NAKOさん：それも趣味です。使えなさそうですねぇ……。



▲石川県　まりおんさん：あとはタマネギですね。食べましょう。



▲新潟県　みるちるさん：男らしいです。しかも切り取って……。

リボンカッターはリボンの軌道がハデになり、相手に当たり易くなったようです。しかも段から下段に技が変化するので、いい感じです。ただ、技のあとのスキがかなり大きいので、ガードされるとまず反撃を受けてしまいます。そのため以前のように、ただ連発するのではなく相手の攻撃をガードしたあとなど、カウンター狙いでしっかり当てていくことが大事です。飛び道具のスティックショットはボタンにより上下に撃ち分けられるのは同じですが、飛んで行くスピードがかなり速くなりました。おかげで、離れた場合のけん制にもってこいの技になりました。また、連続技のシメとしても便利。スピニングスワンキックは、弱が高く、強が低く飛び上がるといった軌道は同じ。出るのが若干速くなっているようなので、奇襲などに使うといいでしょう。というわけで、続きは次回に……。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：最近パソコン関係にハデにお金を使っているとみたがどうか？

■さとちーくん：夢のクレヨン王国を初めて見たときの超うれしそうな顔が忘れられません。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。さて、そろそろ年末に向かって忙しくなるワケね。

■平吉くん：ネットを使ったＴＲＰＧ開始。何となく楽しげです。わくわくしてます。

▲神奈川県　佐伯いざむさん：ポリゴン「ロックマン」いいですよ。

▲大阪府　ひなせゆきさん：育てに飢えているわけですね？

▲愛知県　とものさん：そうです第一歩です。歯止めが……。

▲東京都　ＭＥＧさん：後半まで除名しないであげてなのです。

▲神奈川県　走馬あづみさん：悪口は気にしないのが一番です。大丈夫。

▲青森県　児玉啓太さん：きっと来年ですよ（無責任）。イイモノに……。

▲栃木県　東沙都美さん：途中までたくさん取れるときありますよね。

▲京都府　月子さん：やり尽くさないと。ね？　いいゲームですし。

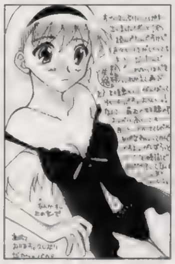
▲埼玉県　うにさん：難易度もそれほど高くありませんし。

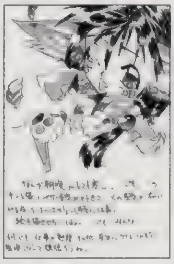
▲神奈川県　Ｇ・紅牙さん：イロイロ思ってそうなってるんですよね。

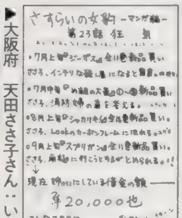
▲岡山県　樹宮匡平さん：冷暖房は大切です。無いと厳しいですよね。

▲滋賀県　藤崎尚さん：はやってます。というか「ＦＦ」２作で。

▲静岡県　紫水晶さん：角の躍動感がステキです。召ばれてます。


▲神奈川県　ちゃたろうさん：ガッツです。またお願いします。

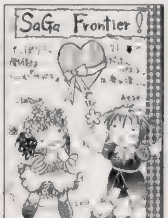

▲京都府　ミルくんさん：朝良いですよね。カンバってますか？



▶大阪府　天田ささ子さん：いいですよね。全部。

▶秋田県　石井洋美さん：乳首は無いですが、Ｈです。

▶長崎県　こーちゃんさん：展開速いですしね。釣りですし。

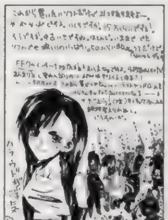


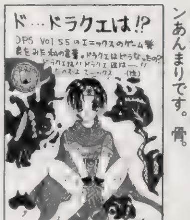
▶愛知県　いねさん：女同士の深いおつきあい。○。

▶神奈川県　如月龍牙さん：発売は……何時でしょう？　そろそろ？

▼北海道　哀原斑さん：ちょこも強いですよ。『Ⅲ』はまだですかねぇ？

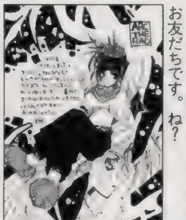
▶北海道　伊夜さそりさん：ピース似合いますよね。彼女。


▶神奈川県　ＹＵＫＫＹさん：騙さないでください（笑）。

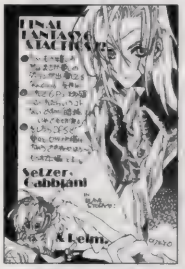


▶埼玉県　中野みやこさん：どうなったんでしょう？　噂も……。

▶宮城県　一郎あきらさん：クーンあんまりです。骨。


▶徳島県　大和飛鳥さん：みんなお友だちです。ね？

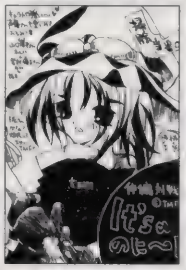
▶福岡県　ぱれすちなさん：ガンバって貯金なのです！

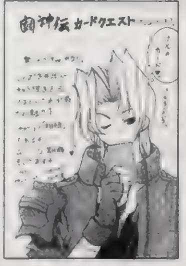


◀千葉県　柴田恭子さん：「ＦＦⅥ」、イベント増えてたら即買いですよね。

最後奴隷！：今回はスペースが小さいのでお休みです。

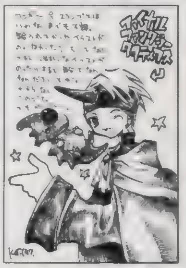
◀愛媛県　むにゃんさん：当然です。誰だって悩んでますよね。


◀東京都　初陣竜乃助さん：地味だけど期待されてます。



◀大阪府　紅阿夏さん：あるでしょうねぇ……え？　ない？

◀神奈川県　夢竜飛さん：マキちゃんがそれでいいのなら。□です。

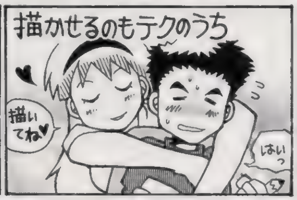

◀東京都　谷川蛍雪さん：楽しければいいのですが……。

▶千葉県　Ｓ・風雅さん：アセルス編は人間関係が深くていいですよね。妖しい人？　多いですし。

ＳＳの「あすか　120%」がおもいのほかいいデキでした（久美ちゃんをプレイした結果）。思わず「久美ちゃん攻略『リミテッド』編」でもしようかと思いましたが、まだそこまでやり込んではいません。そういうわけで今回は、私が見た感じの「リミテッド」での久美ちゃんの性能なんかを勝手に語っちゃいましょう。第一印象は胸が揺れてます。それもいい感じで。勝ちポーズもカワイイです。平吉さんも「いいっス」といってました。ちなみにカラーは４色ありました（現時点では。もっとあるかも……）。ノーマルキャラと白のレオタードがカワイイ、通称「正義の久美ちゃん」（Ｌボタンを押しながら決定）、ピンク（薄むらさき?）のレオタードがプリティな２Ｐキャラ（Ｒボタンを押しながら決定）、全体的に黒っぽい、通称「悪の久美ちゃん」の４種類です。ちなみに他のキャラにも４種類あるようなので、試してみましょう。さて、次は必殺技。伝家の宝刀

冬に向かってハガキなの！

ねりアメの美味しい作り方とハガキの描き方は似ていると、松下屋素吉さん（98歳・駅名物知り博士・人間国宝）は言います。なんでもねりアメに蚊が入ってしまったときのプチプチって瞬間が、ハガキ描きの一筆目の緊張感に似ているのだそうです。さて、そんなことはお構いなしで、ハガキを描き続けてるゴワッパーファイブゴーダムの仲間たち。主役メカが『ゼノギアス』なんて目じゃないくらい格好悪いので今日も反省会です。ハガキ千枚！　よーいスタート。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.59

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、11月13日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼントソフト当選者発表（敬称略）

Vol.56

①「ファイナルファンタジーⅦ」エキストラナイツ 伝説のソルジャー セフィロス
清水律子（茨城県）紺野祐子（山梨県）
斎藤博樹（北海道）

②「ファイナルファンタジーⅦ」エキストラナイツ ヴィンセント・ヴァレンタイン
田中美穂（鹿児島県）星知子（福島県）
小原聡子（青森県）

③「スタースイープ」体験版
多田勝英（北海道）溝口義武（大阪府）
藤田弘志（東京都）水上広喜（東京都）
小島陽太（山形県）

④「テイルズ オブ デスティニー」体験版
塩谷忠（石川県）下村真二（鳥取県）
福井雅浩（北海道）財津佐和子（東京都）
渡邊留美（神奈川県）横井寛樹（三重県）
小林吉高（広島県）落合大輔（佐賀県）
嶋田未空（栃木県）前坂綾子（埼玉県）他10名

⑤「イバラード〜ラピュタの孵る街〜」めげゾウ ぬいぐるみ
野沢武広（東京都）中村勝則（茨城県）森典信（愛媛県）
山崎恵理（北海道）小林有紗（神奈川県）

⑥「ときめきメモリアル」藤崎詩織うちわ
五十嵐一寿（宮城県）金子智一（栃木県）
竹川実（静岡県）氏家準（神奈川県）
高畠善之（熊本県）大野元宏（埼玉県）
田代智一（東京都）宮下幸宏（福井県）
唐崎幸治（大阪府）青木忠彦（栃木県）

⑦小野坂昌也直筆サイン色紙
飯塚祥（愛知県）松塚健一郎（新潟県）
向井優日（兵庫県）松井佳洋（東京都）
白旗儀人（千葉県）小野寺信和（千葉県）
平塚照宏（東京都）熱海謙一（埼玉県）
渡部欣貞（東京都）谷山徳寛（和歌山県）

⑧MBSラジオ「央華封神」声優直筆サイン入り色紙&台本
星野大輔（新潟県）霜山洋介（東京都）

⑨PSソフト「天空のエスカフローネ」
佐々木元美（神奈川県）田中知恵（山口県）
東条直也（山形県）

⑩PSソフト「パロウォーズ」
倉田央（長野県）萩谷圭一（茨城県）
水口圭介（鹿児島県）

⑪PSソフト「あやかし忍伝くの一番」
深木良（神奈川県）宮島猛（徳島県）
橋本将司（三重県）

⑫PSソフト「くるみミラクル」
石切修（福岡県）安東隆（青森県）
浅原夏子（岡山県）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]パラサイト・イヴ②[特報]機動戦士Ζガンダム③[特報]バイオハザード2④[特報]ギルティギア⑤[特報]ウィザードリィ リルガミンサーガ⑥悠久幻想曲2⑦精霊召喚⑧ずっといっしょ⑨東京23区制服WARS⑩ノエル〜ラ・ネージュ⑪子育てクイズマイエンジェル⑫闘姫伝承⑬青山ラブストーリーズ⑭アザーライフ アザードリームス⑮バックガイナー⑯大運動会⑰ひざの上の同居人⑱みつめてナイト⑲どきどきシャッターチャンス⑳トゥルー・ラブストーリー〜Remember My Heart〜㉑パワードール2㉒ウィザーズハーモニー2㉓Nonstop！ときめきメモリアル㉔テイルズ オブ デスティニー㉕ゼノギアス㉖チョコボの不思議なダンジョン㉗フロントミッションオルタナティヴ㉘新作ソフトレビュー the DEEPER㉙電撃PSコロシアム㉚4色奴隷㉛電撃プレイクエスチョン㉜ウラワザデータベース㉝ワールド・ネバーランドはじめて物語㉞電撃コラムス㉟[読者コーナー]PSの奴隷㊱フロントミッションセカンド㊲MOON㊳青の騎士ベルゼルガ物語㊴新作ソフトステーション㊵NEXTWAVE?㊶電撃ランキングステーション㊷電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何が読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【6】購入してプレイしたいと思っているタイトル3本をP240、241の新作ソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【7】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを2つまで書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個以上の純正コントローラ②SCEI製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩SANKYO N・ASKA⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン⑬その他

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③NINTENDO64④PC-FX⑤PCエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオCD含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア（キッズギア含む）⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション59号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【20】電撃プレイステーション59号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 59号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.59

各5名

1 よしきくりんさん直筆サイン入り画面写真(2種類のどちらか)

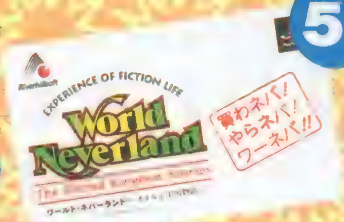
◀本誌コラムでも活躍中のよしきくりんさん。今回の「ノンストップ～」(P.92～97)には彼女のインタビューも載っているぞ!!

50名

▼伸ばして仕掛けて縮めて消す！　まったく新しい操作感覚が楽しめる〝伸びゲー〟を体験してみよう。

2『伸縮対戦it's aのに～!』体験版

(提供:TMF)



5名

▶王国で自由に生活していく新感覚SLG『ワーネバ』のテレカを5名様に!!

5『ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～』オリジナルテレホンカード

(提供:リバーヒルソフト)

15名

4『どきどきシャッターチャンス ～恋のパズルを組み立てて♡～』オリジナルファンブック

(提供:日本一ソフトウェア)

◀設定原画やキャラ紹介、声優さんのインタビューまでも掲載されているファン必携のオリジナルブックだ。

10名

3『ソエル～ラ・ネージュ』プレミアムグッズセット

(提供:パイオニアLDC)

◀『ノエル～』のシングルCDとクリアホルダーをセットでプレゼント。

9名

7 アスキーパッドV2

(提供:アスキー)

▲2種類の連射機能を搭載し、✚キーも丸形に改良して操作性をアップ。全9色を1つずつプレゼント(P.236参照)。

10名

6『リンダキューブアゲイン』バードコール

(提供:SCEI)

◀アメリカの愛鳥自然保護団体が制作した鳥寄せツールのペンダントなのだ。

各3名 PSソフト

季節の変わり目になって服を選ぶのも一苦労なこのごろ。ソフト選びでもう一苦労してみましょう。

8 どきどきシャッターチャンス ～恋のパズルを組み立てて♡～

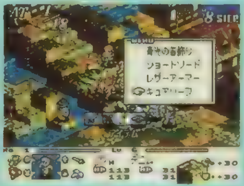
▲女の子に撮影を依頼するとジグソーパズル対戦がスタート。勝てば撮影ができるのだ。

(提供:日本一ソフトウェア)

9 ファイナルドゥーム

▲人気の3D・STG「ドゥーム」シリーズの完結版。今作はマニアのために作られた特別マップも収録されている。

(提供:ゲームバンク)



10 タクティクスオウガ

▲名作S・RPGのPS移植版。途中セーブなどのシステム面改良で、よりユーザーフレンドリーになっているのだ。

(提供:アートディンク)

11 こみゅにてぃぽむ

▲A・RPGと育成SLGが合体！　見習い魔法使い〝ルル〟は〝ポム〟の無実を証明することができるかな？

(提供:フィルインカフェ)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.61(11月28日発売)で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

希望のプレゼントの番号は

【1】 【2】 【3】

【4】 【5】 【6】

【7】

【8】

【9】 【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】 【14】

【15】

【16】 【17】

【18】 【19】

【20】

----キリトリ線

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.59係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください・
住所	都道府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな 男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

入場は無料ですが、

プレイステーションクラブフェスティバル '97-'98 11月15日(土)・16日(日) 幕張メッセ展示ホール

自慢のメモリーカードを持って集まれ!!

ラグナキュールMBS大会 秋の武神祭

【日時】11月15日 13:00～ 【場所】Aステージ

【内容】ラグナキュールMBS大会・秋の武神祭は、ゲーム雑誌読者代表4名と、会場にて選り抜いた飛び入りクン4名の間で優勝を競うものである。レギュレーションは、ヘビー級(レベル合計無差別)とミドル級(レベル合計300以下)の2クラスで行う。勝者には、超レアな賞品が贈られるぞ。

【参加方法】SMEの試遊機スペースにて配布するエントリー用紙に必要事項を書いて提出し、大会開催時間にAステージに集合。武神祭にふさわしい勇者は試合前に発表する。

【参加者】ヘビー級…読者代表2名・飛び入りクン2名／ミドル級…読者代表2名・飛び入りクン2名

選り抜きの戦士をRPGで鍛える。メモリーカードで対戦するMBS搭載

バトれるRPG

好評発売中 ￥5,800 (税抜)

ラグナキュール

メモリーカード15ブロック使用

制作：田中晶吾＆アートシステム（第2回デジタル・エンタテインメント・プログラム最優秀賞受賞）

PlayStation

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ただでは帰しません。

この秋の新作で、楽しいバトル大会を開催。飛び入り参加して豪華賞品をゲットするもよし。達人の神業を盗むもよし。
腕に自信のある人も、ない人も、ソニー・ミュージックエンタテインメントの新作ソフトから目を離すな!!

発売前の新作が体験できるぞ!!

ダムダム 秋のカゲ踏み大会

【日時】11月15日 13:30～　【場所】Aステージ

【内容】12月4日発売予定の「ダムダム・ストンプランド」が、体感できるおいしいイベント。優勝した人には、なんとニューバランス製ダッフルバックをプレゼントしちゃう。参加してくれた人にももちろん賞品を用意。発売前のソフトだから、この大会に出る人はみんなシロウト。優勝するチャンスは誰にでもあるのだ。

【参加方法】大会時間にAステージに集まってくれた人の中から、ランダムに選出します。

トラップ満載のステージで、走って、狙って、踏みまくるゲーム史上初のカゲ踏みアクション登場。

カゲ踏みアクション

DAMDAM STOMPLAND

ダムダム・ストンプランド

12月4日発売！（予定）

￥4,800（税抜／予定）

メモリーカード1ブロック使用

制作：(株)アトリエドゥーブル

Sony Music Entertainment (Japan) Inc. SONY

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
アーケードで大人気
特急並みのスピードで、
本年度最大のビッグニュースが駆け抜ける!
電車運転ゲーム
電車でGO!™
<プレイステーション版>緊急発進!!
どこまでも続く線路の上を、ときおり警笛を鳴らしながら電車を走らせたい･･･。誰もが子供の頃、憧れた夢を実現できるゲームとして、爆発的ブームを起こした"電車でGo!"。お待たせしました。遂にプレイステーションに完全移植。もうゲームセンターで並ばなくても大丈夫。好きなだけプレイし、腕利き運転手になってください。もう買うきゃっない。
●専用コントローラーで、重量感のある操作性がお楽しみいただけます。
●運行コースは、関東(初級:京浜東北線下り、上級:山手線内回り)、関西(初級:山陽本線上がり、中級 :東海道本線下り)の4路線。
●実際の駅、風景、路線を膨大なデータで完全に再現。鉄道ファンも納得の完成度です。
●ゲーム終了時、ワンポイントアドバイスによる学習補助があります。
12月発売予定
プレイステーション用ソフト 予価5,800円(税別)
これがコントローラーだ!(別売)
株式会社タイトー®
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1997 "PS"マークおよび"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
PlayStation™

クリスマスは誰と過ごす？

3人の美少女から好みのギャルを選び、キミの恋は始まる。彼女のキビしいチェックのもと、多彩なミニゲームを次々にクリアし、狙うは親密度アップ。そして最終イベント、クリスマスパーティ後の告白タイムで、見事"カレシ"の座を射止めるか、それとも単なる友達で終わるか？運命の日は近い。

ハートの心拍数を上げるラブラブ機能を満載！

- ●魅力的な3Dキャラの女の子、多彩なミニゲームやイベントがデート気分を盛り上げます。
- ●各ラウンドは春・夏・秋・冬に分けられ、それぞれ海、花火、スキーなどサイコーの舞台を用意。
- ●ラウンドをクリアするごとに、彼女をムフフッのポーズで記念撮影できます。
- ●成績トップのプレイヤーが"カレシ"として登録される「恋人宣言」機能を搭載。

11月20日発売予定

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格**5,800**円（税別）

圧倒的ドキドキ度に脱帽!! これが「パズボブ・シリーズ」の集大成だ。

こんどのパズボブは、新機能と面白さがてんこ盛り。人気のアーケードモードの他に、チャレンジ・とことん対戦・コレクション・エディットの4モードを搭載

パズボブを知ってる人も知らない人も最高に楽しめる究極の1本。
パズボブファンがデザインした1026面のパズルをプレイできたり、名人の段位がもらえたり、自分でパズルの面データを作成できちゃったりするなど、パズボブ2より愉快度だんぜんアップ！

11月6日発売予定

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格**4,800**円（税別）

話題独占 プレイステーション ラインナップ

品切れの時はお店の人に取り寄せてもらいましょう♥

絶賛発売中!!

サイキックフォース パズル大戦
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

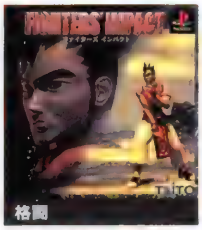
スペースインベーダー
メーカー希望小売価格 2,800円（税別）

アルカノイドリターンズ
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）

サイキックフォース
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

レイストーム
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

THE BEST パズルボブル2
メーカー希望小売価格 2,800円（税別）



ファイターズインパクト
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

スーパーフットボールチャンプ
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

チャンピオンレスラー実況ライブ
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

タイムギャル＆忍者ハヤテ ©東映ビデオ
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）

東京SHADOW
©西谷 史・シップス／メディアワークス
メーカー希望小売価格 8,800円（税別）

レイ・トレーサー
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

大好評につき「RAY・RAYキャンペーン」延長決定！ くわしくは「レイストーム」と「レイ・トレーサー」のパッケージに付いているハガキを御覧下さい。

PONY CANYON INC.

DigiGroove
テクノリミックスCDシリーズ

「ゼビウス3D/G+ Techno Maniax」

NAMCO meets UK!
衝撃の誕生から15年、
テクノシーンとともに復活した「ゼビウス」。
そのアーケード版を含む
「3D/G+」のエッセンスを
RISING HIGH PRODUCTIONS、
PWL Studioの協力でLondon Remixした、
「DigiGroove」シリーズ第2弾。

発売中

PCCG-00422
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1982.1984.1995,1996.1997 NAMCO LIMITED

「鉄拳3 Battle Trax」

ナムコの誇る鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジと、
沖山優司、高田宗紀、渡辺等など国内外アーティストの競作で贈る、
新たなる鉄拳3ワールド。
アレンジバージョンなど、
多種多彩なサウンドで全キャラクターテーマをアレンジした、
「DigiGroove」シリーズ第1弾。

PCCG-00416
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価¥2,854(税抜¥2,718)
好評発売中
©1994, 1995,1996,1997 NAMCO LIMITED

発売中

秋の夜長を充実させるナムコi/oシリーズ大好評発売中!!

風を感じる爽快感100%の人力飛行機ゲーム「プロップサイクル」。
そのサウンドトラックアルバムが豊富な映像データも楽しめる
CDエキストラ仕様で登場!!

プロップサイクル

アーケードサウンドトラック006EX
WSCAX 10004
定価 ¥2,854(税抜¥2,718)
●封入特典 特製プレミアムカード(2枚)
●応募特典 オリジナルキャップ
●CDエキストラ
発売元:ワンダースピリッツ
販売元:ポニーキャニオン
©1996,1997 NAMCO LIMITED

発売中

競馬の醍醐味を味わえる
本格派競馬ゲーム「ファイナルハロン」。
そのサウンドトラックアルバムが早くも登場!!

ファイナルハロン

アーケードサウンドトラック007
WSCA 00004
定価¥1,835(税抜¥1,748)
●封入特典 特製プレミアムカード(2枚)
●応募特典 オリジナルキャップ
●通常仕様
発売元:ワンダースピリッツ
販売元:ポニーキャニオン
©1997 NAMCO

発売中

WONDER SPIRITS

㈱システムサコムより絶賛発売中の
PLAY STATION版ゲームソフト
「イバラード~ラピュタの孵る街~」
のオリジナルサウンドトラック
発売決定!!

定価¥2,548(税抜¥2,427) WSCA 00006
●予約特典 井上直久氏作品(書き下ろしを含む)の絵柄を使用したPOST CARD 4枚組
発売元:ワンダースピリッツ
販売元:ポニーキャニオン

11・19 WED 発売

©井上直久、テレビ朝日、システムサコム1997

「特報!:素敵なグッズがもらえる、ポニーキャニオン・ゲームミュージックフェア'97開催決定! 詳細はポニーキャニオンホームページ http://www.ponycanyon.co.jp/ にて!」

PlayStation

Fill in Cafe
-SINCE 1989-

ポムをさがして、物語がはじまります。

メルヘンチックな どきどきあくしょんRPG + すくすく育成SLG

大陸のどこかにいるポムを見つけ出し、
ポムの村を発展させる。
どきどきアクションRPGとすくすく育成SLGの究極合体！
豊富なアニメパターンと多彩なアクション！
可愛いキャラクター達がとにかく動く！
プレイステーションの機能を活かしたド派手な演出も盛りだくさん！
いろんな楽しさが満載のこみゅにてぃぽむに
ご期待下さい。

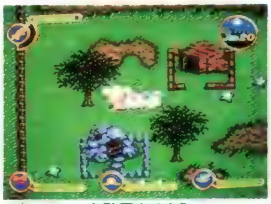
MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ™

村の家畜メエメエが何者かに
食べられてしまった！
これを伝説の獣ポムの仕業と思いこんだ村人達は
ポムを退治しようと言い出す。
そんな村人達にポムの無実を証明するため、
一人の少女が立ち上がった。

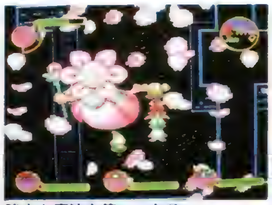
好評発売中 5,800円（税抜）

©Fill in Cafe Co.,Ltd.1997

町や村では情報収集。


コミュニティを発展させよう。

見つけ出したポムはコミュニティに連れて行ってエサをあげると、いっしょうけんめい働くの。ポムが働くことでコミュニティはにぎやかになるよ！


強力な魔法を使いこなせ。

フィールドには危険がいっぱい。

※画面は開発中のものです。

スタッフ募集
（経験者のみ）

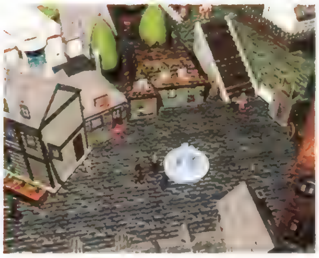
職　種：1. プログラマー　2. CGデザイナー　3. ゲームデザイナー
応募方法：希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます
応募先：〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F（株）フィルインカフェ採用担当係

Internet
www.fillincafe.co.jp

株式会社フィルインカフェ
〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F TEL.03-5261-1311

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

一つの勇気に呼び寄せられる者がいる。
その純粋なる心に共感する者もいる。
自らが生まれし国の、いや、その星の運命をも
その手で変えることができる。
ついに今、その時が来た。



CGムービーと3Dポリゴンキャラクターの出逢いが、
RPGの新たな流れを生み出した。
プレイステーション版ムービーライクRPG
アンシャントロマン

標準小売価格6,800円(予価、税別)
[CD-ROM 2枚組]

'98年春 発売予定

アンシャントロマン ホームページ開設!!
http://www.inter-g7.or.jp/ancient-roman

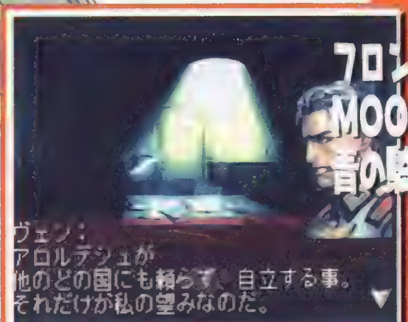
©1997 NIHON SYSTEM
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社 日本システム
東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
ホヌールビル2F 〒180
TEL.0422-21-3210(代)

攻略station

How to win

ゲーム[illegible]の攻略ページ



フロントミッションセカンド
MOON
青の騎士ベルゼルガ物語

イラスト／鈴城芹

フロントミッション セカンド

ストーリーの核心に迫る後半は戦闘もよりハードになってくる。ゴリ押しではクリアできないぞ!!

発売中	▶¥6,800 ▶スクウェア
S・RPG	▶MC(2ブロック)

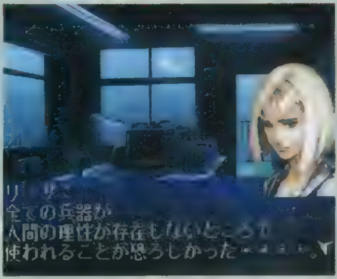
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「セカンド」の最大の特徴の1つであるネットワーク。これは単なる情報収集や、ストーリーの背景説明のためだけにあるのではない。これを利用することで、ショップでは売っていない強力な武器や、ヴァンツァーを入手することも可能なのだ。一見意味不明のメッセージが表示されているときは要注意!! メッセージに隠された言葉のパズルを解き明かすことができれば、戦闘はより楽になるはず。また、ネット以外にも隠しイベントは多いぞ!! (KAZ)

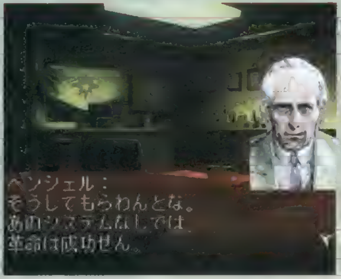
ストーリーの中盤から終盤を徹底攻略!!

ミッション14から25までの要所を詳細攻略!!

ストーリーもついに中盤にさしかかり折り返し地点。今号で攻略するミッション14からいよいよ核心が見えてくる。そこでまずは、これまでの流れをおさらいしておこう。ヴェンによって引き起こされた、クーデターに端を発するアロルデシュの内紛。現時点ではＯＣＵ軍、革命軍、そしてアッシュたちが協力するバーグショミティの三つ巴の戦いに発展している。さらに革命軍の背後で暗躍するインターゲーンの存在。彼らの思惑は？ 物語の鍵を握るのは、ＯＣＵ軍が極秘開発したといわれる「環誘導侵攻制御装置（フェンリル）」。リーザ、パイク、そしてヴェンが追うこの装置の秘密とは？



▲個々の人物の物語が、やがて一本に収束されていく



▲「環誘導侵攻制御装置」を巡り、さまざまな思惑が交錯する…

ミッション13までのポイントチェック

すべてはここから始まった!!

アロルデシュに軍事クーデターが発生。ＯＣＵ軍のリミアン基地で襲撃を受けたアッシュたちは、親友グリフの捨て身の行動で難を逃れる。しかし、周囲を革命軍に抑えられ、孤立無援の状態に。

▲革命軍の軍勢に捨て身で突っ込み、アッシュを逃がすグリフ。

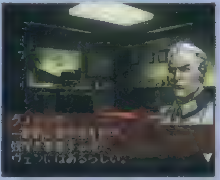
謎の装置を追う2人の美人諜報員

アッシュたちが国外脱出の手だてを探している頃、リミアン基地周辺では新たな動きが。そして、そこには基地を監視する２人の美人諜報員の姿が。果たして彼女たちの探すモノとは？

▲表向きは捕虜救出作戦の一環だが、２人には別の目的が……。

リーザたちが革命軍の捕虜に!!

革命軍が手にしていると思われる「装置」を探っていたリーザたちは、とある戦いをきっかけに革命軍の捕虜に。ヴェンの尋問の中で、徐々に装置の全貌と、革命軍の背後の組織の存在が見えてくる。



▲革命軍の影のリーダーと、その背後の組織が明らかになる。

ヴェンとサリバシュの確執は深まる!?

一端は国外へ脱出したアッシュたちだが、グリフを捜すため再びアロルデシュへ戻り、サリバシュと共に革命軍と戦うことに。戦いが進むなか、ヴェンとサリバシュの過去が次第に明らかになる。

▲かつては親子のように親密だった２人が、今は敵同士に。

MISSION 1	革命軍がリミアン基地を襲撃。輸送車輌を足止めしての経験値稼ぎがポイントのミッションだ。
MISSION 2	トマスたちとの出会い。遠距離攻撃から近距離攻撃への流れ、敵を囲んで攻撃する戦術が重要となる。
MISSION 3	ダウンタウンでの革命軍との戦闘。ＮＰＣとの連携とルート選択が成否を分けるミッション。
MISSION 4	アロルデシュ脱出を賭けた戦い。ストーリーの鍵を握る男、ヴェンとの初対決となるエピソード。
MISSION 5	新たな主人公、美人諜報員リーザ＆サユリ登場。ＮＰＣの活躍によって難易度が変化する対空戦闘。
MISSION 6	捕虜収容所襲撃。敵の増援の出現ポイントを見越した攻撃が必要となる。謎の攻撃ヘリ軍団が出現。
MISSION 7	ＯＣＵ軍と革命軍の全面対決。捕虜救出用の輸送ヘリと、進軍速度を合わせる点がポイント。
MISSION 8	革命軍の追っ手との戦闘。大型機動兵器初登場。敵の移動を見切れるかが勝利の鍵となる。
MISSION 9	移動の途中での遭遇戦。向かってくる敵を有利な場所(森)に誘導し、各個撃破することが重要。
MISSION 10	アッシュ、ヴェン率いる革命軍の大軍と遭遇。地雷、チャフといった補助アイテムの使い方がポイントとなる。
MISSION 11	革命軍がサリバシュのアジトを襲撃。敵が１列ずつしか進めない桟橋で迎撃する戦法が有効。
MISSION 12	船上で航空機を迎撃。単に敵を倒すことだけでなく敵の攻撃からＮＰＣを守ることが要求される。
MISSION 13	革命軍の司令部を襲撃。司令部入口のＮＰＣが突破される前に内部の敵を撃破せよ。

 ©1997 スクウェア キャラクターイラスト／末弥 純

バトルでの基本テクニックを3つ紹介

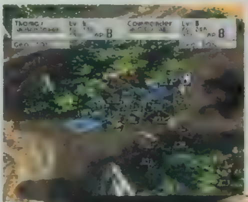
後半の戦いは、敵が一段と手強くなり、さらに戦場の条件も厳しくなる。そこで、戦闘に勝ち残るための基本テクニックを紹介しておこう。

まず基本中の基本といえるのが各個撃破戦術。平たく言えば少数の敵に対して多数の戦力で集中攻撃をかける戦法だ。これは古今東西、ほとんどの戦術シミュレーションはもちろん、現実の戦闘でも常識といっていい戦い方である。だが、行動力（ＡＰ）の概念が採用されている『セカンド』の戦闘においては、特に重要な要素なので、敢えて強調しておきたい。『セカンド』では、単純に周囲を囲まれただけで、ＡＰが極端に減少し、行動が大きく制限されることになる。多くのＡＰが必要な遠距離攻撃ができなくなるのはもちろん、反撃の回数も制限される。つまり、どんな強敵であっても、一旦囲んでしまえば無力化できるわけだ。『セカンド』の戦術のほとんどは、「いかにして敵を囲みやすい状態にするか」ということを基本にしている。ただし、中盤から終盤戦では必ずしもこの戦術だけでは乗り切れない。ここではさらに３つの戦術を授けよう。

▲攻撃力が高くスキルを装備している敵に対しては、完全にＡＰを奪い取るまでは攻撃しない慎重さも必要となる。

1 敵の動きの特徴をつかむ

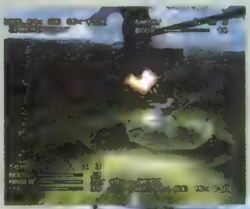
『セカンド』の敵の行動パターンは、大きく分けて３種類に分類できる。まず第１は、身近な敵に直線に向かってくるタイプ。第２は、一定の場所に向かって進軍するタイプ。そして最後は初期配置場所に留まり、敵が一定の間合いに入った時点で接近してくるタイプである。戦う相手がどのタイプに属するかを把握すれば、自ずと対応策が見えてくる。例えば一定の場所を目指すタイプであれば、先回りして有利なポジションを押さえて迎撃。向かってくるタイプなら、囮を使って誘導といった具合だ。また、攻撃してくる優先順位の把握も重要だ。ターゲットがわかれば誘導もより容易になる。



◀地形効果の高い場所に布陣し、敵を誘導すれば戦局はかなり有利になるはず。

▶ときにはプレイヤーキャラを無視し、ＮＰＣへの攻撃を優先する敵も登場する。

2 敵の不得意分野を見極める



◀敵の得意分野で戦っては、ダメージも低いし、こちらの被害も大きくなる。

▶近距離が苦手な敵を、近距離が得意なキャラで攻めれば効果は絶大になるぞ!!

敵の行動パターンの把握も重要だが、敵の不得意な攻撃を見極めることも大切なポイントである。特に後半では、敵が高レベルになる反面、得意分野と苦手分野の差が明確になる。コマンダー、ヴェテラン、そしてスーパーといった特殊なユニットを除けば、後半で出現する敵はこのようなタイプの敵がほとんどなのだ。これらの敵は、自分の得意分野の攻撃に対しては強いが、苦手分野の攻撃に対して意外なほどもろい。遠距離攻撃レベルが20もあるのに、近距離攻撃や格闘攻撃のレベルは10しかないといったような遠距離タイプの敵は、隣接された途端に無力化することも多い。

3 アイテムを有効に活用する

最後のポイントはアイテムについて。回復アイテムや予備弾倉は頻繁に使うが、地雷、チャフなどはほとんど使ったことがないというプレイヤーが意外に多いのではないだろうか？　確かに戦闘補助アイテムを使う機会はそれほど多くはないし、どうしても使わなければクリアできないマップはない。だが、使いどころによっては、戦況をかなり有利にできるのも事実だ。詰まったときは試してみよう。

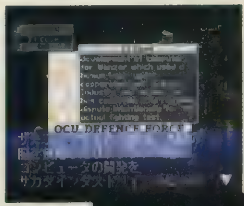
◀ＨＰに関係なく、敵の脚を完全に破壊できる地雷は足止めに便利

◀ミサイル攻撃をする敵が多いマップでは、チャフが役立つ。

キミは手に入れたか？
幻のヴァンツァー レイヴン
ネットワークに隠された秘密を探り出そう!!

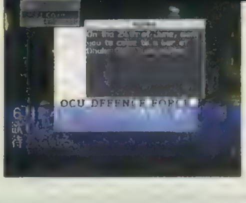
敵の配置や物語の背景など、多彩な情報が入手できるネットワーク。だが、ネットの利点はそれだけじゃない。ネットはいろんな秘密が隠されているのだ。今回はその中でも目玉の１つ、「レイヴン」の入手方法を解説しよう。ミッション５の終了時、ドゥカンディのバーで「HUFFMAN」というパスワードを受け取ったのを覚えているかな？　このパスワードで得られる情報は最後のページが改ざんされているが、手掛かりは残されている。最終ページの「1M」「2A」などの、数字と文字の組み合わせを抽出して、順番に並べてみると「MADEIRA」となる。これをチェックコードとして入力すると……。

次に６月16日にＤＮＣフォーラムで、「その他の情報」を開くとリーザ宛てに「労働党の星は消えた」という謎のメッセージが。これは、労働党（SOCIALIST PARTY）から、星（STAR）を消せという意味。残った言葉は「OCILIPY」となる。これをサカタインダストリィの情報の最後に出るチェックコードに入力すればＯＫだ。



◀前作のファンにはお馴染み。サカタインダストリィの禁断の実験の詳細

▶ポイントは16日の時点でこの情報にたどり着くこと。それ以降は無効だ。



◀リーザ宛てに謎のメール。ただし会見が実現するのはかなり後

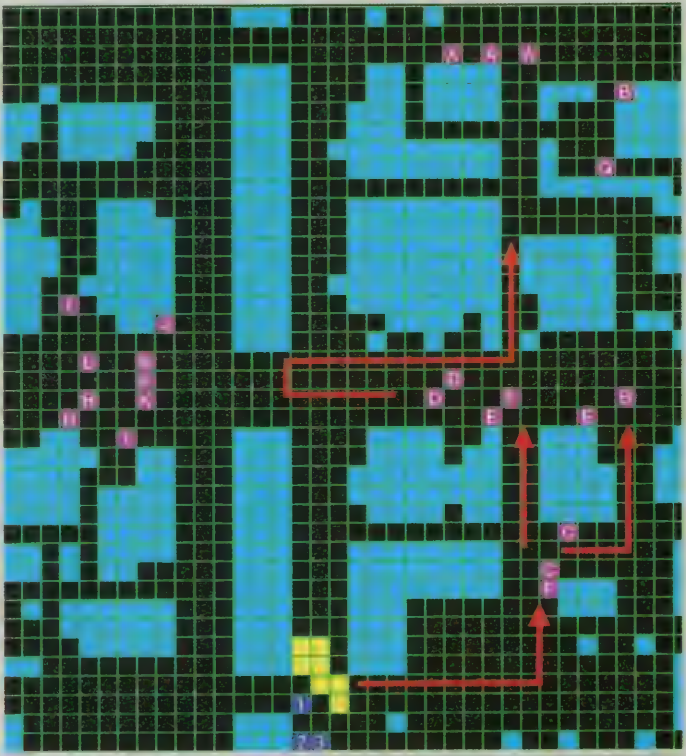
◀パーツ交換は一切できないが、そのパワーは驚異的。特にメイン武器のレイヴンクローは、大型機動兵器も一撃で破壊する!!

MISSION 14

革命軍が首都を取り戻そうとしている。サリバシュは、OCU軍に協力すべく首都へ向かうが、協力を拒否され…。

基本戦略

楽に勝つか、経験値優先かで戦略は変化する。ただし、進軍ルートに大きな変更はない。違いは進軍する速度だ。楽に勝つなら序盤の進軍を緩めて両軍の共倒れを狙うのがオススメ。経験値稼ぎの場合は進軍を早め、ＯＣＵ軍と革命軍がぶつかる前にＯＣＵ軍を叩きにいこう。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

TACTICS 攻略ポイント

漁夫の利を狙うか、自力ですべてを倒すか……

●楽な敵を優先して攻撃

まずは、マップ右側の大型機動兵器（Ｆ）と戦闘機の部隊を攻撃。彼らは反撃はするものの、自ら攻撃はしてこない。囲んでから攻撃を行えば、ノーダメージで倒せるはずだ。

次の目標は大通りの革命軍。漁夫の利を狙う場合は、ＯＣＵ軍が革命軍と衝突するのを待ち、両軍が潰し合うのを傍観。残った側を叩こう。

◀大通りの革命軍の背後に回り、ＯＣＵ軍と革命軍の潰し合いを見物する。

●経験値を優先する場合は積極的に進軍せよ!!

経験値優先なら、ＯＣＵ軍に先んじて革命軍を攻撃。この際のポイントは、一気に間合いを詰めて大型機動兵器を破壊すること。攻撃してこないギリギリの間合いまで近づき、ミサイル攻撃を加えた後に、近距離戦、格闘戦で早めに片をつけよう。後はＯＣＵ軍を倒し、ヴェン率いる主力と対戦というパターンだ。なお、ＯＣＵ軍の指揮官ホードマンは劣勢になるとあっさり逃げ出すので、他のユニットより先に倒そう。また、ヴェンの部隊と戦う際は、１機を囮にして大通りに誘い出すといい。時間はかかるが被害は少なくなるはず。

勝利条件：ヴェンのヴァンツァーの破壊

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

- アッシュ
- エイミア
- ジョイス
- バイク
- トマス
- ロッキー
- ロズウェル

今回は、地上戦をメインに考えたオーソドックスな編成がベスト。ただし１機ぐらいは対空ミサイルを携行するように。また回復アイテムは多めに持とう。

★NPC★

1. サリバシュ
2. サリバシュの部下
3. サリバシュの部下

サリバシュ率いるＮＰＣは、こちらの進軍ルートに従って移動する。先行させて弾除けに使うのにはあまり適していない。

★ENEMY 敵ユニット★

アッシュたちの敵はＯＣＵ軍と革命軍。三つ巴の戦闘なので乱戦はできるだけ避ける。

★革命軍★

革命軍は布陣している場所からは動かず、接近してくる敵に反応して攻撃してくる。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
A	ガスト505A	ヴァンツァー	343	17.5mmマシンガン(S)／17.5mmマシンガン(S 203式増加装甲(D)／203式増加装甲(D)	3
B	SP10b-F	リペアヴァンツァー	105	FL-32(S) SP10b-F(D)／P10b-F(D)	2
C	PVA-05e	戦闘機	181	30mmAC(LS) ARC-12(L)	2
D	BT94M1	戦闘車輌	237	102mmキャノン(LS) 7.5mmマシンガン(S)	2
E	TCA83G	戦闘車輌	191	120mmキャノン(LS)	2
F	OSV-12a	大型機動兵器	477	130mmキャノン(LS) 40mmAC(LS)／VGL-60(L)	2
G	OSV-12a（ヴェン）	大型機動兵器	477	130mmキャノン(LS) 40mmAC(LS)／GL-60(L)	1

★OCU軍★

OCU軍は基本的に革命軍を先に攻撃する。漁夫の利を狙うなら潰し合いを傍観。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
H	ウォーラスM3	ヴァンツァー	359	ダブルフィンガー(P)／ダブルフィンガー(P) 203式増加装甲(D)／203式増加装甲(D)	2
I	SP09b	リペアヴァンツァー	119	7mmマシンガン(S) SP09b(D)／SP09b(D)	2
J	OLV160M1	戦闘車輌	163	7.5mmマシンガン(S)	1
K	KBT99M1	戦闘車輌	237	120mmキャノン(LS) 7.7mmマシンガン(S)	3
L	AM131M1A（ホードマン）	戦闘車輌	211	9mmマシンガン(S) ATM1b(L)	1

※武装のカッコ内は武器のタイプ。（P）：格闘用武器　（S)近距離攻撃武器　（L）：遠距離攻撃武器　（LS）：遠近両用武器　（D）：シールド

AFTER MISSION

ヴェンを捕虜にしたアッシュたちに危機が！

激戦の末、アッシュたちはヴェンを捕らえることに成功。サリバシュは捕らえたヴェンに対して、革命を起こしておきながら新政府を樹立しない理由を問いただした。「このままクーデターを長引かせ、この国を灰にするつもりなのか？」と。だが、ヴェンは黙したまま。そこへ、思いがけない情報が舞い込んでくる。ディーアン空軍基地から２機の爆撃機が発進したというのだ。間もなく爆撃機が到着。首都は壊滅的な被害を受ける。

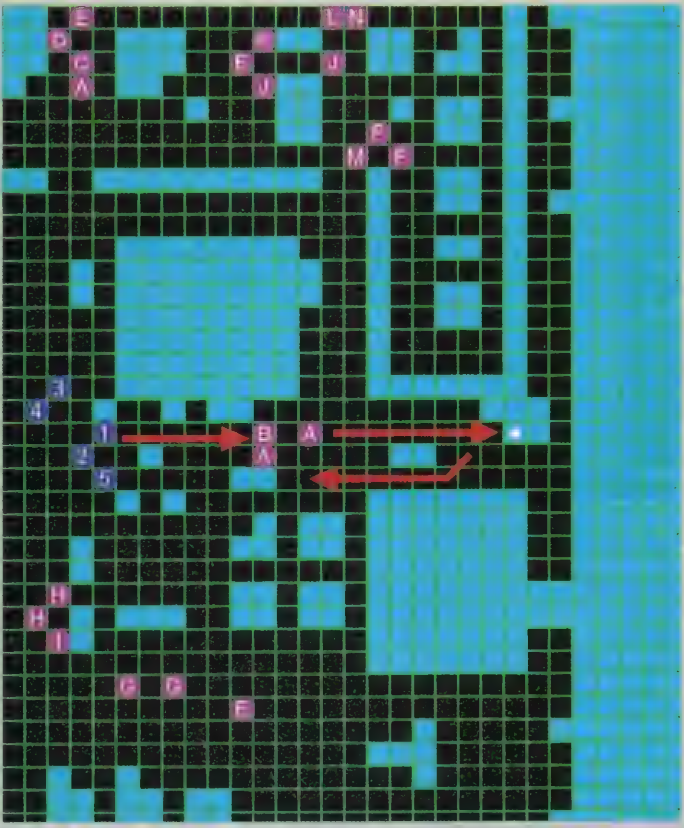
▶革命軍の黒幕、グィアンダ将軍の指示で首都空爆が行われる。

MISSION 15

革命軍の捕虜となっていたリーザたちは、革命の方向に疑問を感じ出したヴェンの腹心・メイランの手引きで脱出を敢行する。

基本戦略

基本は燃料タンクの破壊優先だが、前のミッション同様、経験値を稼ぐなら異なった戦術が要求される。経験値優先の場合は、かなり激しい戦いとなるため、回復アイテムと弾薬を多めに携帯するのが重要。複数の部隊に囲まれるのを避けるため、柔軟な動きが要求される。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　★＝燃料タンク

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

❶リーザ　❷サユリ　❸グリフ
❹コーディ　❺メイラン

ここでは、武器装備はすべて無料で入手できる。ただし数に限りがあるので、組み合わせをよく考えるように。基本は各キャラの得意分野に装備を限定した機体の軽量化。その分、回復用のアイテムを多めに携帯するといったパターンがいいだろう。

NEW FACE

メイラン

アロルデシュ陸軍大尉。ヴェンの右腕的存在。格闘戦を得意とするが、その他の能力も高く頼りになる

★ENEMY 敵ユニット★

自軍に対し敵の戦力は大きい。厳しい戦いになりそうだが、遠距離攻撃をしてくる敵も少ないため、確実に各個撃破を重ねていけば、すべての敵を倒すのも不可能ではない。

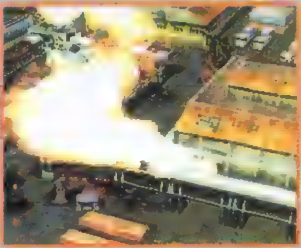
	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
A	ウォーラスM3	ヴァンツァー	359	ダブルフィンガー(P)／ダブルフィンガー(P 203式増加装甲(D)／203式増加装甲(D	3
B	フロストM40	ヴァンツァー	319	ハルハリ S　ヒュシェ S VS04 N D	1
C	フロストM40	ヴァンツァー	319	バルバリ(S)／ウィニー(S) VS04-N(D)	1
D	フロストM40	ヴァンツァー	319	ハルハリ(S)／ウォーマーF1 S VS04-N(D	1
E	ギャランフI	ヴァンツァー	294	クレムス40(S) タロンM9(LS)／タロンM9(LS)	3
F	SP10b-F	リペアヴァンツァー	105	FL-32(S) SP10b-F(D)／SP10b-F(D)	2
G	XMRT1baM	戦闘車輌	321	BVWPN194(L) 12.7mmAC(LS)	2
H	BT77M3	戦闘車輌	136	89mmキャノン(LS)	2
I	OC300MB	戦闘車輌	78	WAG5(L)／WAG5(L) WAG5s(L)	1
J	BT94M1	戦闘車輌	209	102mmキャノン(LS) 7.5mmマシンガン(LS)	2
K	A338S10a	戦闘車輌	264	20mmAC(LS)	1
L	TC350	輸送車輌	184		1
M	PM131M1	輸送車輌	153	ATM6(L)	1
N	PM131M4	輸送車輌	195	FL 60(S)	1

TACTICS 攻略ポイント

敵の数を制限するか、経験値を優先するか

●燃料タンクを破壊せよ!!

早期クリアを目指すなら、敵ユニットは極力無視して前面の敵に集中。燃料タンクに到達することを第一に考えよう。戦闘の際は、進路上にある障害物を利用して、なるべく1対多数で戦えるようにすること。タンクを破壊した後は、パイプラインの下側を通過してきた敵のみに集中できる。



▲タンク破壊後はパイプラインが火に包まれ一部の敵は進軍してこない。

●経験値を稼ぐ場合はメイランの活躍がカギ

単純にマップをクリアするだけなら、燃料タンクを破壊する作戦でOKだが、経験値を稼ぐ場合はタンクは無視。初期配置の場所からあまり動かず、接近してくる敵を各個撃破するのに専念しよう。最初に攻撃するのは、早期クリアパターンと同じくヴァンツァー部隊だが、メイランだけは単独で、正面からくる車輌部隊に対応させよう。彼はレベルが高いので、車輌部隊程度は簡単にひねることが可能。

AFTER MISSION

謎のヴェールに包まれた装置の全貌が明らかに

基地の脱出に成功したリーザたちは、サリバシュとコンタクトをとるべくバーグショミティのアジトへ。だが、あいにくサリバシュは不在。結局彼を追いボーネアに向かうことに。旅立ちの前日、リーザはシステムの全貌について語る。それは、無人での大規模戦争を可能にする恐るべき制御装置だった。彼女は任務に反して装置の破壊を決意するが……。

▲かつてのサカタスキャンダルを彷彿とさせる装置。

ヴェンを殺そうとするサリバシュ！ 彼の運命は？

▲かつては親子のように親しかった2人が今は……。

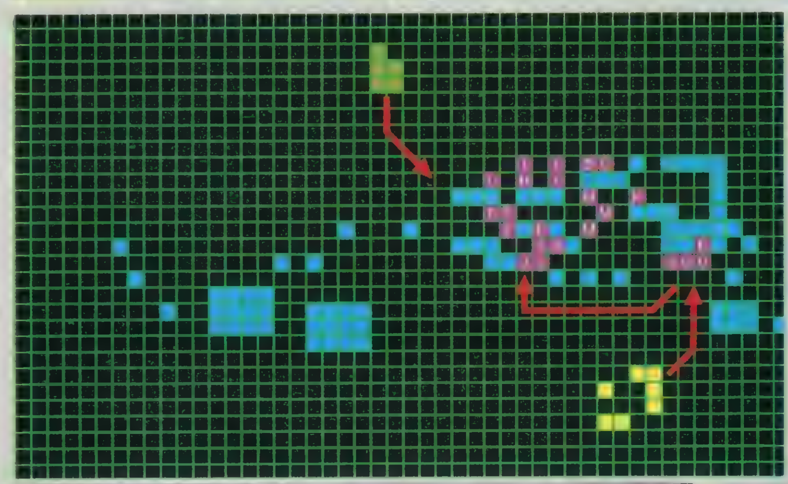
一方サリバシュたちは、捕らえたヴェンに対して尋問を行っていた。だが、サリバシュとヴェンの主張は平行線のまま、両者の確執を深めるだけだった。激昂したサリバシュはヴェンを殺そうとさえする。そんなやりとりに不安を感じたリラは、その晩ヴェンを密かに逃がすことに……。なお、尋問の最中にアッシュの秘められた過去が明らかになる。

MISSION 16

周囲の偵察を開始したアッシュたちは、革命軍の大部隊と遭遇する。偶然その場に居合わせたリーザも戦いに参戦するが……。

基本戦略

ここは3ターン目から参加するリーザたちの部隊との連携が勝利のポイントとなるミッション。最後はなるべく大型機動兵器だけの状態にして、両側から挟撃するように周囲から囲んでしまおう。大型機動兵器の戦闘力は高いが、複数のユニットで囲んでしまえばそれほど苦戦はしないはず。



マップ解説：■＝アッシュたちの出現位置　■＝リーザたちの出現位置　■＝進入不可能なエリア

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

- アッシュ
- エイミア
- ジョイス
- バイク
- トマス
- ロッキー
- ロズウェル

最初に戦場にいるのはアッシュを筆頭とする7人。このうち3人ほどに遠距離武器を装備させ、残りは機体を軽量化して移動力を上げる方向でセットアップしよう。後半に入ると武器の重量が大きくなるので武器は最小限に。特に格闘タイプは、機体を極力軽くするのがポイント。

★途中から参加★

- リーザ
- サユリ
- グリフ
- コーディ
- メイラン

リーザたちは、3ターン経過した時点で参戦してくる。出現ポイントは、ちょうど線路を挟んでアッシュたちと対角線上の位置。メイラン以外は、戦闘力ではアッシュたちに若干劣る。無理に突っ込まずサポート的な役割をさせよう。

★ENEMY 敵ユニット★

このミッションのコマンダーとヴェテランの能力は非常に高い。ヴェテランのパイロットは、格闘戦タイプなら遠距離から、遠距離・近距離戦タイプなら格闘戦で、というように弱点を突いて戦えば、それほど気にする必要はない。

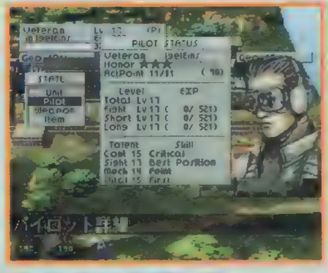
	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	ヘイルM14	ヴァンツァー	402	タムクロウP／タムクロウP VS24-N(D)／VS24-N(D)	2
B	ロブストIC	ヴァンツァー	391	AAssault(S)／98式狙撃銃乙型(S) VS24-N(D)	1
C	ロブストIC	ヴァンツァー	391	AAssault(S)／ウエットブラッド(S) VS24-N(D)	1
D	イーゲルアインス	ヴァンツァー	384	グロップ20mm(S)／グロップ20mm(S) マイナ(L)	1
E	イーゲルアインス	ヴァンツァー	384	グロップ20mm(S)／グロップ20mm(S) イービスW1(L)	1
F	SP10b-F	リヘアヴァンツァー	105	FL-32(S) SP10b-F(D)／SP10b-F(D)	4
G	OC300MB	戦闘車輌	78	WAG5(L)／WAG5s(L) WAG5(L)	2
H	AM131M2	戦闘車輌	238	ATM4(L)／20mmAC(LS)	1
I	BT94M2A1	戦闘車輌	266	102mmキャノン(LS)	3
J	RSV300B	戦闘車輌	191	ATM19(L)	2
K	TC350	輸送車輌	184		1
L	PM131M2	輸送車輌	217	7.5mmマシンガン(S)	1
M	OSV-12d	大型機動兵器	598	130mmキャノン(LS)／VMS-4(L) 20mmAC(LS)	3

TACTICS 攻略ポイント

アッシュの部隊とリーザの部隊で敵を挟撃！

●まずは接近してくる敵部隊を各個撃破せよ!!

戦闘開始直後、アッシュたちに向って敵が迫ってくる。まずは比較的戦力の少ない右手の部隊に戦力を集中し、返す刀で左側の部隊を叩くのがオススメだ。右手の部隊は遠距離攻撃能力が非常に高いのが特徴。だが、いったん間合いを詰めて接近戦に持ち込めば、一切反撃をしてこない。移動力の高い格闘戦タイプを前面に出して戦おう。逆に左側の部隊は、格闘戦タイプが主体。遠距離攻撃でダメージを与えれば、それほど苦戦はしないはず。このように、後半の戦い方は敵のタイプを見極め、相手の苦手な分野で攻めるのが重要だ。



◀単純に能力だけ見ると強敵だが、敵のタイプが分かれば楽勝

●大型機動兵器の動き出すポイントを見極めろ

3ターンを過ぎるとリーザの部隊も戦闘に参加してくる。敵戦力を2分できるため、戦いはより楽になる。ポイントは大型機動兵器だけを残して周囲の敵を排除すること。積極的に突っ込むのではなく、敵の移動範囲をうまく利用して、有利な場所に誘い出して戦う。大型機動兵器は、こちらが相手から5スクエアまでの地点に進入すると動き出す。攻撃に移る際は、まず6スクエア手前の地点に味方を集め、囮を1機出し、近づいてきたものから順に倒していくのがオススメ。遠距離攻撃と近距離攻撃を効果的に使い、敵の反撃を最小限に抑え葬り去ろう。

◀周囲に他の戦力がいなければ、大型機動兵器も恐い相手ではない

▼AFTER MISSION▼

グリフと合流……しかし、彼には秘密が！

革命軍の部隊を打ち破ったアッシュたちは、ついにグリフとの再会を果たした。だがグリフは妙に浮かない顔をしている。じつは彼がアロルデシュに残ったのは、アッシュを探すためだけではなかった。彼はＯＣＵ軍の武器を横流ししており、その発覚を恐れていたのだ。しかも彼が横流しするため、リミアン基地の射撃場に確保していたコンテナには、偶然にも「フェンリル」が含まれていたらしい。この事実を知ったアッシュたちは、フェンリルの隠されているリミアン基地を目指す。今現在は廃線となっている、首都ダカまで通じている地下鉄を利用して……。

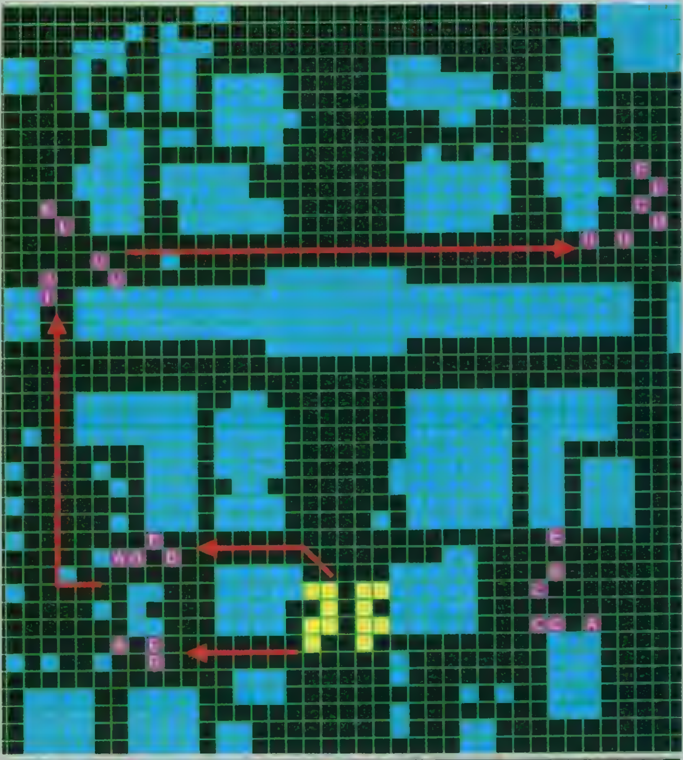
◀物語のカギを握る装置「フェンリル」の所在が明らかに。

MISSION 17

革命軍の目を避け、現在は使用されていない地下鉄を使って移動するアッシュたち。しかし、首都でついに革命軍と激突!!

基本戦略

ミッション14でも戦場となった首都ダカ中心部だが、今回のマップは以前とは大きく異なる。空爆の影響で路面が荒れ果てている。そのため移動力が大きく制限される点に注意が必要。なるべく機体を軽量化することがポイントとなる。遠距離攻撃もかなり重要だ。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

- アッシュ
- エイミア
- ジョイス
- バイク
- トマス
- ロッキー
- ロズウェル
- リーザ
- サユリ
- グリフ
- コーディ
- メイラン

基本戦略でも述べているように、ここでは機体の軽量化が重要となる。遠距離攻撃武器以外の武装は、各キャラの得意分野のみに絞ったほうがいいだろう。回復アイテムも必要最小限だけ携帯しよう。

★ENEMY 敵ユニット★

敵の戦力は4カ所に分散されており、各部隊とも遠距離タイプ、近距離タイプ、そして格闘タイプが、バランスよく配備されている。ただし、ヴェテラン、コマンダーの2機を除けば、いずれも自分の得意分野以外の攻撃には極端にもろい。各パイロットの能力を把握し、それに応じた攻撃を加えていけば各個撃破も難しくないはずだ。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	テティウムA3	ヴァンツァー	479	レンティ ト L　レンティ ット L	3
B	ゾラC9	ヴァンツァー	449	クローニク S　 ンリフラB S　SP02 N D	3
C	ゾラC9	ヴァンツァー	449	クローニク S　ウォーマーF2 S　SP02 N D	4
D	ゾラC9	ヴァンツァー	449	クローニク S　ヒートラットS S　SP02 N D	1
E	タトウ	ヴァンツァー	414	ファイアタスク P　ファイアタスク P　SP02 N D　SP02 N D	4
F	ISP100A	リペアヴァンツァー	149	FL 43 S　ISP 00A D　ISP 00A D	1
G	ReaderV	戦闘車輌	99	WAG5 L	1
H	BT77M3A2	戦闘車輌	295	75mmキャノン LS　 00mmキャノン LS	2
I	OC300MT	戦闘車輌	78	5.5mmマシンガン S　WAG5s L　WAG5 L	1
J	A338S10a	戦闘車輌	264	20mmAC LS	1
K	TC350	輸送車輌	184		1
L	OSV-12d	大型機動兵機	598	30mmキャノン LS　VMS 4 L　20mmAC LS	3

TACTICS 攻略ポイント

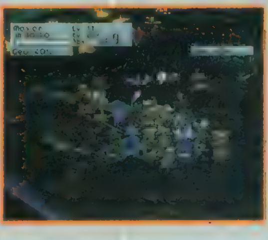
移動しにくい点を逆手にとって遠距離攻撃

●一方の敵に攻撃を集中せよ

初期配置の状態から左右の敵部隊が同時に迫ってくる。挟撃を避けるために、まずは全軍で左側の部隊を叩きにいこう。この部隊だけは大型機動兵器がいないため、比較的楽に倒すことができるからだ。なるべく早めに倒すようにして、右側から迫ってくる敵部隊に備えよう。

◀基本は遠距離攻撃でダメージを与え、近距離、格闘につなぐパターン。

●地形効果が非常に高い点にも注意が必要



▶敵をおびき寄せてから接近するとAPも残しやすいだろう。

荒れた路面は移動力ばかりでなく、地形効果にも影響を与える。このマップは通常の舗装路よりも、はるかに地形効果が高い。敵の攻撃を避けやすいのはいいのだが、それだけ、味方の攻撃も当たりにくい。特に地形効果の高い場所にいる敵を攻撃する際は、APをできるだけ残して命中率が高くなるように配慮することが重要!!

▼AFTER MISSION▼

ヴェンがアッシュたちの行く手に立ちふさがる!!

どうにか首都に残留する革命軍部隊を排除したアッシュたちは、そのままダウンタウンを抜けてダカ通過を目指す。しかし、そこには革命軍の新手が出現。連戦を余儀なくされる。しかも指揮をとっているのはヴェン。リラの手引きでサリバシュのもとから脱出した彼は、再び革命軍と合流。革命軍部隊の指揮に戻ったわけだ。もはやヴェンとサリバシュの関係は修復不可能……。

▲己の信念に従って、戦いにこだわり続けるヴェン。

CHECK POINT!

敵コマンダーのオーナースキルに注意せよ!!

大型機動兵器に乗り込んでいるパイロットは、サプライズのオーナースキルを装備している。そのため、隣接した途端に、こちらの回避率が10%ダウンしてしまう。反撃を受けた場合、大ダメージを受ける可能性が大きい。できれば遠距離攻撃を中心に戦うか、もしくは周囲を囲んで極力反撃を受けない状態を作るようにしたい。後半ではこのようなオーナースキルを所持した敵も多く登場するので、少なくともボス系の敵くらいは装備スキルをチェックするクセをつけよう

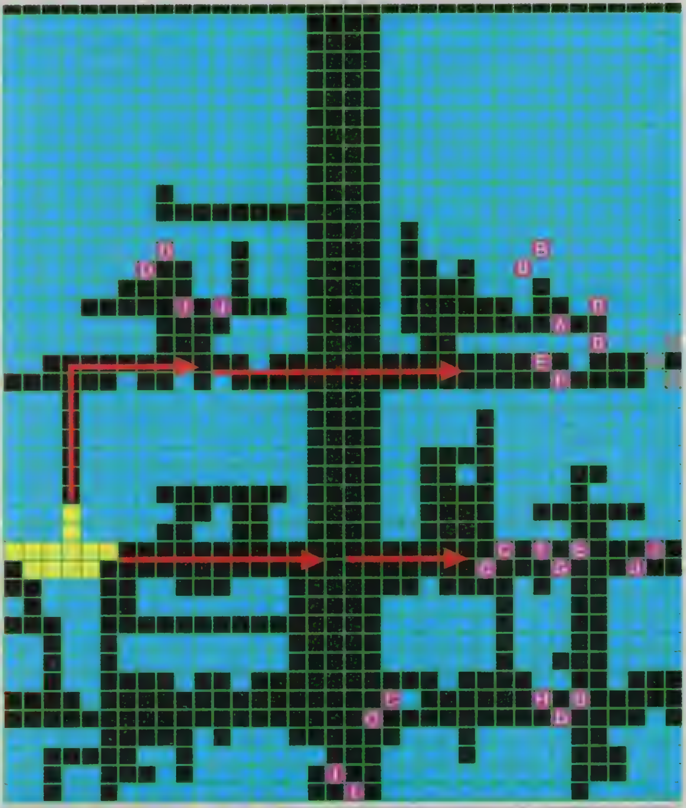
◀敵ユニットが赤か青に点滅した場合は要注意!!

MISSION 18

激戦の末、首都中心部を抜けた直後、アッシュたちはさらなる追っ手と遭遇。果たして彼らは連戦を勝ち残れるのか!?

基本戦略

ダウンタウンは通路が狭いため、大部隊が固まって行動するのは難しい。ここは戦力を2手に分けて、効率よく敵を潰していこう。ポイントは両部隊のバランスを考えること。対空装備を持った遠距離タイプ、近距離タイプ、格闘タイプをそれぞれの部隊に割り振るように。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

TACTICS 攻略ポイント

戦力を2つに分けて路地での混乱を最小限にとどめよう

●先制攻撃で戦闘機部隊を撃墜せよ

まず最初に片づけたいのは、移動力に優れた戦闘機部隊。彼らはこちらに一直線に向かってくる。ミサイルと近距離攻撃の連携で撃墜しよう。ポイントは、遠距離型と近距離型が連携しやすい初期配置を行うこと。なお、敵の多くはこちらに向かってくるタイプなので、移動力、攻撃範囲を見極めて迎撃しよう。

◀ミサイル＆マシンガンの攻撃で労せず撃墜できる。

●早期の脱出を目指すか全滅を狙うか

ここでは敵を全滅させずとも、幹線道路を左折してマップの上端まで進軍すればクリアとなる。早期クリアを目指すなら、2分した自軍を幹線道路で合流させ、そのまま進軍すればOKだ。もちろん経験値稼ぎ優先の場合は全滅を狙う。下側の敵に向かう部隊を若干レベルの高いキャラで固めるのがオススメだ。

◀この位置までくれば、クリアとなる。

勝利条件：街からの脱出、または敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

- アッシュ
- エイミア
- ジョイス
- バイク
- トマス
- ロッキー
- ロズウェル
- リーザ
- サユリ
- グリフ
- コーディ
- メイラン

ミッション18では、航空部隊が多く登場。対空ミサイル、ロケットなどは不可欠。遠距離タイプのキャラには、対空、対地の両方の武器を。近距離タイプは対空に強いマシンガンが最適。

★UNKNOWN★

AAH45e

このマップでは、プレイヤーに味方する戦力が登場する。そう、これまでにもたびたび出現した所属不明の黒い攻撃ヘリだ。彼らのお陰で敵の戦力が分散されるため、戦闘はかなり楽になる。

★ENEMY 敵ユニット★

ミッション開始直後マップ上に配置されている敵は、ヘリ5機にジェット戦闘機4機の航空部隊のみ。両部隊のパイロットは、それぞれ同じタイプで構成されている（ヴェンを除く）。ヘリ部隊は、近距離攻撃で力を発揮するアタッカー。一方、ジェット部隊は遠距離攻撃に秀でたガンナーだ。つまりヘリには遠距離、ジェットには近距離攻撃が有効だ。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	ACH9b(ヴェン)	突撃戦闘ヘリ	233	30mmAC(LS)／HRC-32(L) AGM5u(L)	1
B	ACH9b	突撃戦闘ヘリ	233	30mmAC(LS)／HRC-32(L) AGM5u(L)	4
C	PVA-05e7	戦闘機	226	30mmAC(LS)／AGM40(L) 30mmGP(LS)	4

★敵の増援★

ミッション開始から2ターンが経過したあたりで、敵の増援が出現する。増援はヴァンツァーが主力で、遠距離、近距離、格闘の3タイプがバランスよく揃っている。わりと手強い相手といえるだろう。もっとも万能型のヴェテランユニット以外は、明確な弱点が存在するため、各パイロットのステータスをチェックしてから攻撃しよう。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
D	テディウムA3	ヴァンツァー	479	レンティット(L) レンティット(L)	4
E	ゾラC9	ヴァンツァー	449	クローニク(S)／アルケミー(S) SP02-N(D)	2
F	タトウ	ヴァンツァー	414	ファイアタスク(P)／ファイアタスク(P) SP02-N(D)／SP02-N(D)	2
G	ゾラC9	ヴァンツァー	449	グロウタスク(S)／シンリブラB(S) SP02-N(D)	1
H	ゾラC9	ヴァンツァー	449	クローニク(S)／ウォーマーF2(S) SP02-N(D)	1
I	AATbSIc2	戦闘車輌	295	40mmAC(LS)	2
J	BT94M2AI	戦闘車輌	295	102mmキャノン(LS)	4

AFTER MISSION

フェンリルはヴェンの手に落ちた……

革命軍の追撃を振り切り、ドゥカンディに到着したアッシュたちは、休む間を惜しんですぐさまリミアン基地に向かって出発。なお、サユリがOCU捕虜救出作戦司令部への立ち寄りを提案するが、いくかどうかはプレイヤーの自由。司令部は無人だが、いくつかのアイテムと、パスワードが入手できるので、一応足を運んだほうがいいだろう。リミアン基地に着いた一行は、さっそくフェンリルを探そうとするが、そこにヴェンが登場。彼はアッシュたちの後を密かにつけ、先回りしてフェンリルを入手していたのだ。さらにヴェンは決着をつけるべく戦いを挑んでくる。

◀たいしたアイテムではないが、もらえるものはもらっておこう。

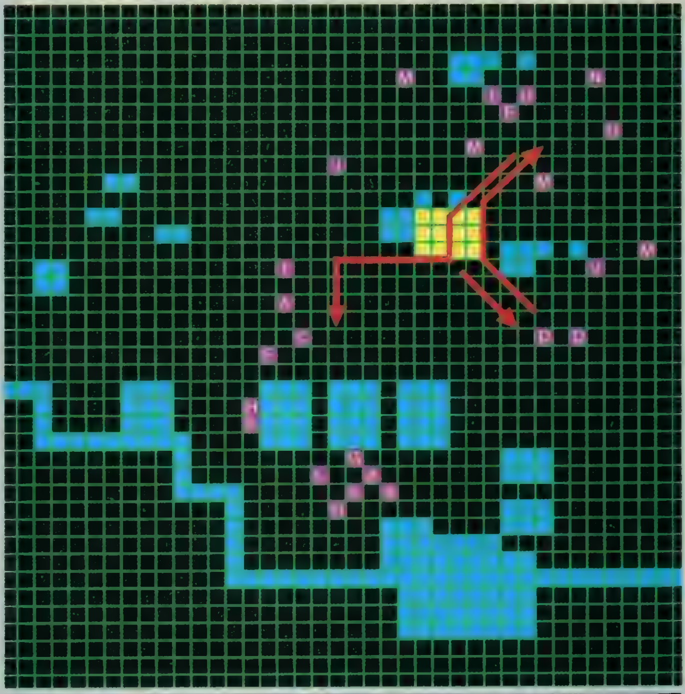
フロントミッション セカンド

MISSION 19

アッシュたちを出し抜いたヴェンはフェンリルを入手。その余勢をかってアッシュたちに攻撃を仕掛けてくるが……。

基本戦略

序盤はこちらに向かってくる敵が多いため、その迎撃がメインとなる。積極的に動く必要はあまりないので、多少重装備でも問題はないはず。ただし、ヴェンだけは早い段階で逃走を始めてしまうため、追撃要員として、軽装備のユニットをいくつか用意するように。



マップ解説：■＝進入不可能エリア　■＝アッシュたちの出現位置

TACTICS 攻略ポイント
通常以上に慎重な移動が要求されるぞ

●ヴェンの戦線離脱を防げ!

基本戦略でも触れているように、当初の目的であるフェンリルを手にしているヴェンは、3ターンあたりで戦線から離脱しようとする。これを阻止するためには、移動力に優れた軽量ヴァンツァーに近距離攻撃に優れたパイロットを乗せたユニットを用意しておき、一気に接近させればOK。

◀決着をつけるなどといったわりに、あっさり戦線を離脱するヴェン。

●残りの敵を片づける際は、地雷の存在に注意すべし!!

ヴェンを倒し、接近してくる敵をすべて排除した後は、武器倉庫周辺に配置している残りの敵を倒すべく進軍を開始する。ただし、ここで注意すべきことがある。なんとこのマップには、地雷が敷設されているのだ。地雷を踏んだ場合、ユニットの脚が完全に破壊される上に、そのターンの行動は強制ストップさせられてしまう。ちなみに地雷の位置は不定。一定の場所にいるユニットの前面に設置されているパターンが多い。怪しいと思ったら、移動する前にセーブするぐらいの慎重さがほしい。

▶地雷のポイントを把握して動くようにしよう。

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

- アッシュ
- エイミア
- ジョイス
- バイク
- トマス
- ロッキー
- ロズウェル
- リーザ
- サユリ
- グリフ
- コーディ
- メイラン

このマップでも航空戦力が若干登場するため、遠距離タイプの一部には、対空ミサイルを携帯させるように。また、ここでは破壊されたパーツも回復可能なリバースが必須となる。

★ENEMY 敵ユニット★

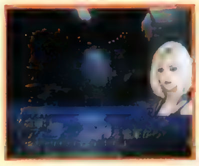
このマップで目立つのは、遠距離タイプの敵が多く登場する点だろう。その中でも注意が必要なのは、グレネードを装備したヴァンツァー(Ⓖ)。下手に密集して攻撃範囲に入ると痛い目に合う。接近する際は、移動力と攻撃範囲を計算し複数のユニットで懐に飛び込み、遠距離攻撃を封じ込めよう。なお、飛び込むのは攻撃力に優れた格闘系がオススメ。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
Ⓐ	モスVAS	ヴァンツァー	529	グロウタスク(S)／オーデンM98(S) 201式増加装甲(D)	2
Ⓑ	モスVAS	ヴァンツァー	529	グロウタスク(S)／ヒートラットS(S) 201式増加装甲(D)	1
Ⓒ	モスVAS	ヴァンツァー	529	グロウタスク(S)／ヴンダー20(S) 201式増加装甲(D)	1
Ⓓ	ヘイルM16	ヴァンツァー	495	ダーククロー(P)／ダーククロー(P) 201式増加装甲(D)／201式増加装甲(D)	2
Ⓔ	ギャフA	ヴァンツァー	455	クロマー(S)／19mmSG(S) 19mmSG(S)／メナートU(L)	1
Ⓕ	ギャフA	ヴァンツァー	455	クロマー(S)／19mmSG(S) 19mmSG(S)／ヴィルトGR(L)	2
Ⓖ	ギャフA	ヴァンツァー	455	クロマー(S)／19mmSG(S) 19mmSG(S)／GL200M6(L)	1
Ⓗ	JSP100B	リペアヴァンツァー	164	FL-43(S) ISP100B(D)／ISP100B(D)	2
Ⓘ	RSV300B	戦闘車輌	235	ATM19(L)	2
Ⓙ	RSV300DM	戦闘車輌	235		2
Ⓚ	PM117A1	輸送車輌	239	7.5mmマシンガン(S)	1
Ⓛ	PM117A3	輸送車輌	239	7.5mmマシンガン(S) ATM9a(L)	1
Ⓜ	RightV	照明車輌	239	WAG5(L)	4
Ⓝ	ACH9d(ヴェン)	突撃戦闘ヘリ	258	30mmAC(LS)／AGM12(L) AGM5u(L)	1
Ⓞ	ACH9d	突撃戦闘ヘリ	258	30mmAC(LS)／AGM12(L) AGM5u(L)	2

AFTER MISSION

ヴェンの野望。そして新たな動きが

リミアン基地の革命軍排除には成功したものの、フェンリルはヴェンの手に渡ってしまった。ヴェンはフェンリルをOCU軍との交渉材料に使うつもりらしいが、今後の状況は予断を許さない。そんな中、サリバシュが首都奪還に乗り出すとの情報が舞い込んでくる。



◀革命軍の背後の組織は装置をどう使う?

CHECK POINT!

娯楽施設のない街だと思いがちだがよく探してみると……

戦闘後に立ち寄るノトゥンクミラの街は、アッシュの生まれ故郷でもある。一見すると、酒場以外には何の娯楽施設も見当たらないさびれた街だが、実はここには会員制の闘技場が存在する。ひと通りのイベントをこなし、アジトでひと晩明かした後、再び酒場を訪れてみよう。マスターに話し掛けると、闘技場の場所を教えてくれるはずだ。ちなみにここの闘技場は通常より高レート。資金稼ぎにはうってつけだ!!

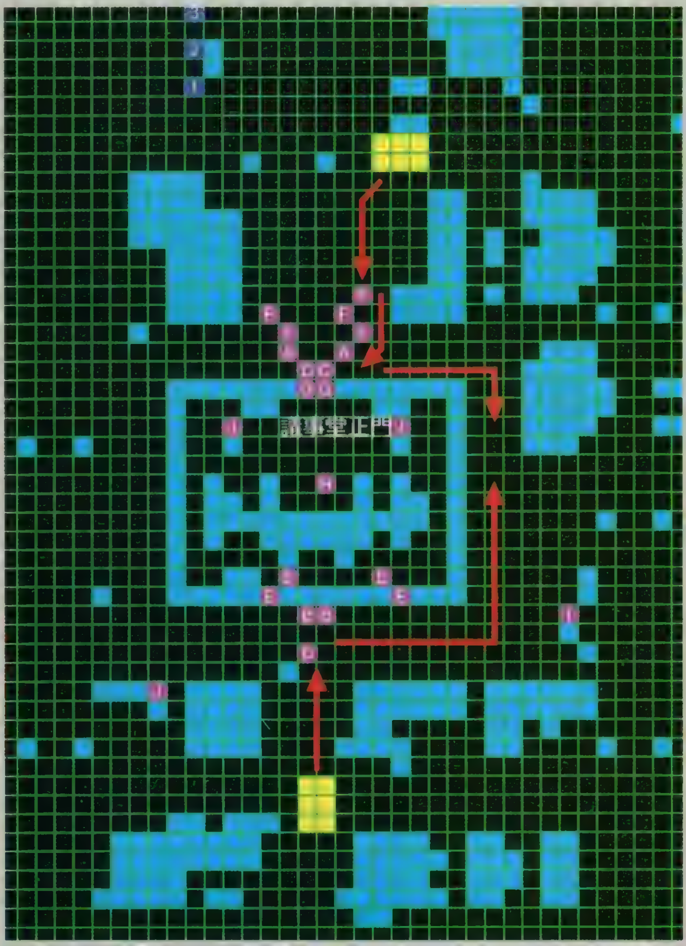
◀マスターは案内と同時に武器もくれる。

MISSION 20

革命軍の支配下に置かれた首都を再び取り戻すべく、総力戦を仕掛けるサリバシュ。ヴェンとの因縁に決着はつくのか……？

基本戦略

ミッション20では、初期配置の段階で部隊を2手に分けることが要求される。重要なのは前後の敵の編成に応じて、メンバーを割り振ること。議事堂裏に航空部隊が多いので、裏側は対空武器を装備した遠距離型、議事堂正面の部隊は近距離、格闘型をメインに構成しよう。



マップ解説：■=進入不可能なエリア ■=アッシュたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅、またはヴェンの大型機動兵器の破壊

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

アッシュ　エイミア　ジョイス
バイク　トマス　ロッキー
ロズウェル　リーザ　サユリ
グリフ　コーディ　メイラン

敵のジェット戦闘機部隊に対応するために、対空装備は不可欠。少なくとも遠距離タイプには、対空、対地の両方の武器を装備させよう。できれば予備の弾倉も多めに携帯したい。

★NPC★

①サリバシュ　②サリバシュの部下　③リラ

最も近い敵に対して攻撃を仕掛ける。オマケ程度に考えよう。

★ENEMY 敵ユニット★

4機の戦闘機(Ⓔ)、または議事堂前の大型機動兵器(Ⓗ)を破壊すると増援が出現。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
Ⓐ	モスVAS	ヴァンツァー	529	グロウタスク(S)／ウンダー20(S 201式増加装甲(D)	2
Ⓑ	モスVAS	ヴァンツァー	529	グロウタスク(S)／オーデンM98(S) 201式増加装甲(D)	2
Ⓒ	ヘイルM16	ヴァンツァー	495	ダーククロー(P)／ダーククロー(P) VS17-N(D)／VS17-N(D)	1
Ⓓ	ヘイルM16	ヴァンツァー	495	ダーククロー(P)／ダーククロー(P) 201式増加装甲(D)／201式増加装甲(D	2
Ⓔ	IVA-13A	戦闘機	250	20mmAC(LS)／CBR-9() ARC-12(L)／AGM40b(L)	4
Ⓕ	BT99M4	戦闘車輌	327	120mmキャノン(LS) 12mmマシンガン(S)	5
Ⓖ	120mmATC	砲台	220	120mmATC(LS)	2
Ⓗ	OSV-12d	大型機動兵器	598	130mmキャノン(LS)／VMS-4(L) 20mmAC(LS)	1

★敵の増援★

4機の大型機動兵器は強敵なので出現前になるべく雑魚は片づけておくこと。

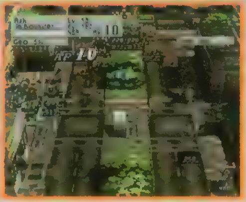
	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
Ⓘ	OSV-21a(ヴェン)	大型機動兵器	661	30mmAC(LS) 40mmAC(LS)／40mmAC(LS)	1
Ⓙ	OSV-21a	大型機動兵器	661	30mmAC(LS) 40mmAC(LS)／40mmAC(LS)	3

TACTICS 攻略ポイント

両部隊の進軍ペースをうまく調節しよう

●議事堂裏側の部隊をうまく使おう

序盤は議事堂裏側の部隊を先行させ、敵の注意を引きつけよう。両部隊ともに前進しつつ、1機ずつ確実に撃破していこう。議事堂正面を守る敵は、V字型に展開している。中心に突っ込むと両側から挟撃されるので、両翼のどちらか一方を集中して攻撃しよう。



◀NPCは議事堂正門右側を攻める。自軍は左を攻めよう。

●「スイッチ」となる敵を最後に残すように

ミッション20では、議事堂裏に配備されている戦闘機4機か、議事堂正面の大型機動兵器を破壊すると、ヴェン率いる大型機動兵器部隊が出現する。混乱を避けるために、「スイッチ」となる敵はなるべく最後に残すのがいいだろう。なお、ヴェン以外の大型機動兵器は、こちらが接近しても反撃以外の行動は行わない。

◀ヴェン以外の大型機動兵器は自ら攻撃してこない。囲めば楽勝だ。

AFTER MISSION

ヴェンをかばったリラの運命は……

激戦に勝利し、再びヴェンを捕らえたアッシュたち。だが、ヴェンはリラの説得にも耳を貸さず、逆にアッシュに対して「4年前アザド大佐を殺したように俺を殺すのか!?」と挑発。と、そのとき、どこからともなく攻撃機が飛来、ヴェンに対して攻撃を仕掛ける!! とっさにリラがヴェンをかばうが、彼女のヴァンツァーは大破炎上。リラは消息不明となってしまう。一方、ヴェンはからくも生き延び、革命軍に復帰。サリバシュは、革命軍に対する総攻撃を決意。手始めにアッシュたちが、敵の補給路を叩くことになる。

▲とっさに自らが盾となって、ヴェンを守ろうとするリラだったが……。

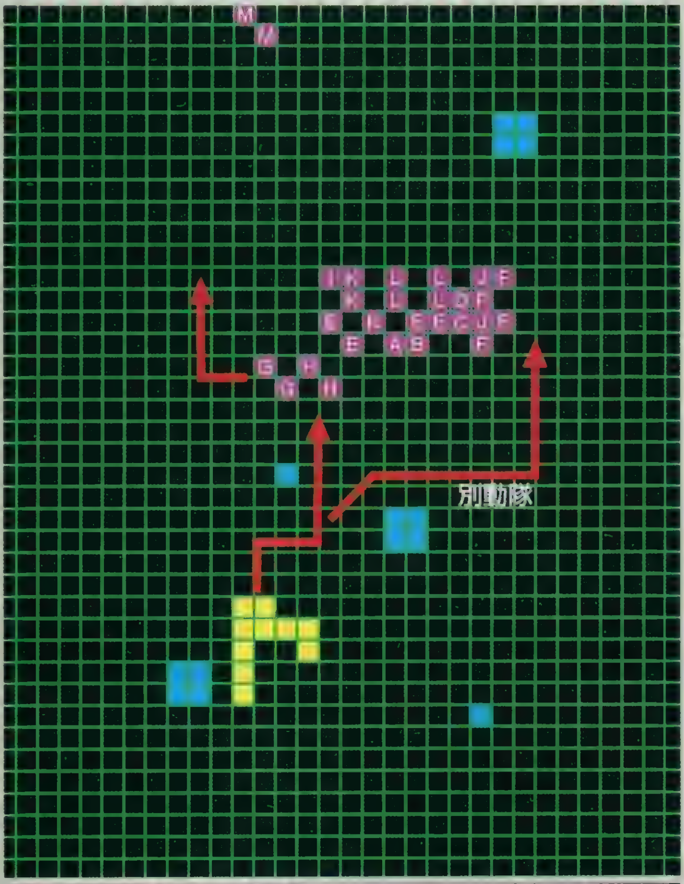
フロントミッション セカンド

MISSION 21

メイランの情報を頼りに、インターゲーンの革命軍への武器供給現場を襲撃するアッシュたち。だが、警戒はかなり厳重……。

基本戦略

敵は補給物資に直進するものと、こちらに対して向かってくるものに分かれる。楽に戦いたいなら、序盤は迎撃に専念し、向かってくる敵がいなくなってから、輸送車輌との交戦に入ろう。ただし全滅を狙うのであれば、進軍を早めて輸送車輌のアタマを押さえること。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：輸送車輌以外の敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

アッシュ　エイミア　ジョイス
パイク　ロッキー　リーザ
サユリ　グリフ　コーディ
メイラン

ミッション21はトマスとロズウェルが不参加だが、大きな不利ではない。セットアップの注意点は、足場が悪いので車輌タイプの脚を避けること。また、遠距離タイプの一部には、対空ミサイルを携帯させよう。

★ENEMY 敵ユニット★

敵は近距離型のヴァンツァーと遠距離攻撃武器を装備した車輌の混成部隊。ここで注意が必要なのは、オーナースキルを所持しているコマンダーのユニット。こいつはなるべく優先して倒すようにしたいところだ。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
A	ジービュT8	ヴァンツァー	583	ロッターG(P)／ハードブロウ(P) VS17-N(D)／VS17-N(D)	1
B	ジービュT8	ヴァンツァー	583	フェアアイアン(P)／ハードブロウ(P) VS17-N(D)／VS17-N(D)	1
C	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) アードラーG(L)／アードラーG(L)	1
D	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) マイナ2(L)／マイナ2(L)	1
E	ガスト505C	ヴァンンツァー	519	20mmマシンガン(S)／20mmマシンガン(S) VS17-N(D)	4
F	ISP100B	リペアヴァンツァー	164	FL-43(S)／ISP100B(D) ISP100B(D)	4
G	AM121M4	戦闘車輌	321	30mmAC(LS)	2
H	A338S10a	戦闘車輌	321	20mmAC(LS)	2
I	OC300MT	戦闘車輌	78	5.5mmマシンガン(S)／WAG5s(L) WAG(L)	1
J	PM117B1	輸送車輌	263	GL300(L)	2
K	TC350	輸送車輌	184		3
L	VT500	輸送車輌	89		4

★敵の増援★

輸送車輌が物資にたどり着くあたりで敵の増援が出現する。増援は遠距離攻撃を得意とするジェット戦闘機2機。対空ミサイルを装備しているキャラを中心に攻撃しよう。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
M	IVA-13B	戦闘機	275	30mmAC(LS)／AGM40c(L) AGM40b(L)	2

TACTICS 攻略ポイント

経験値を優先する場合は展開を早めに!!

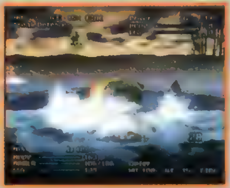
●序盤は接近してくる部隊の迎撃に専念

まずは迫ってくる敵部隊を迎撃。こちらが高台にいる関係上、敵の移動力が制限されるので、遠距離攻撃を中心に対応すれば難なく倒せるはず。できればこの時点で2機程度の別動隊を用意し、右側から迂回する形で敵の輸送車輌を攻めにいこう。

◀地形、能力ともに有利なので楽勝だろう。

●背後を突く形で敵の主力を襲撃せよ!!

敵の主力は、こちらが接近しない限り、物資が投下された川に向かって進んでいく。彼らの進路の正面から攻撃すると、大量の敵を相手にしなければならないので、なるべく側面か、背後から接近しよう。輸送車輌は、輸送機から投下された物資の搭載が終了した時点でマップ外に撤退を始める。彼らを逃がしても特に問題はないが、全滅を狙う場合は早めに追撃を行うようにすること。追撃を行うユニットには、ゾックのオーナースキルを装備させておくのが理想的。これを装備していると、敵に接近してしまえば逃げられる心配はなくなるからだ。



◀輸送車輌はカモ。逃さず撃破して経験値を稼ごう。

AFTER MISSION

インターゲーンに関する謎は深まる……

インターゲーンの補給物資にはOCUの最新鋭の装備のほかに、パイクやリーザたちですら目にしたこともない武器も含まれていた。どうやらインターゲーンは、単なる企業とは少々異なった存在らしい。彼らは革命軍の背後で何をするつもりなのか？

◀謎の組織の目的はいったい？

CHECK POINT! サブイベントを探し出せ!!

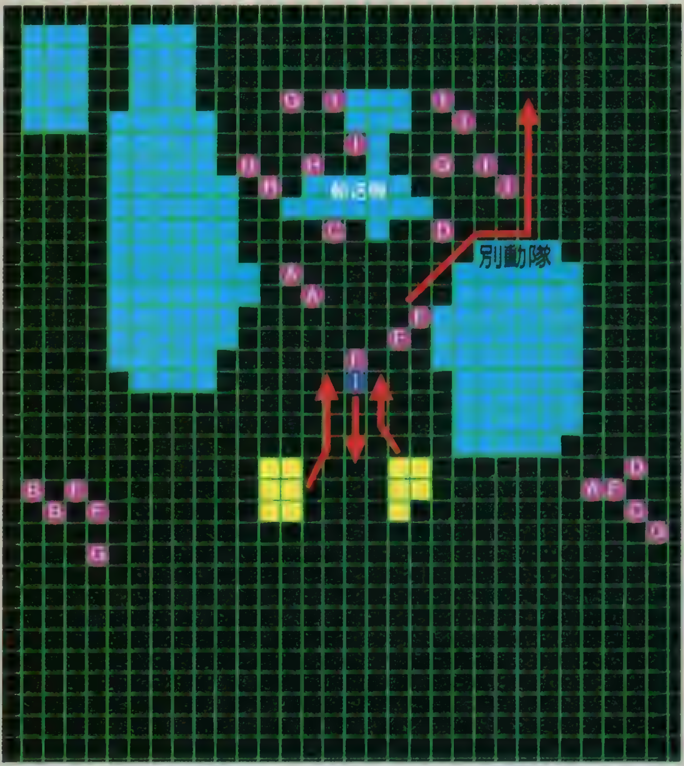
ミッション13前の難民護衛、ノトゥンクミラの闘技場などのサブイベントはクリアしておいてソンはない。とりあえず、さまざまな場所に行って、いろんな人に話しかけよう!!

MISSION 22

革命軍司令部の襲撃に備え、アッシュたちはかつて使用した輸送機を取りに海岸へ。だが、そこには所属不明の軍隊が……。

基本戦略

敵は正面と左右の3方向から迫ってくる。ただし、左右の部隊は森に進軍をはばまれ、移動がやや遅れるため、まずは正面の敵に戦力を集中。なお、輸送機の背後に配置されている輸送車輛は、しばらくすると逃走する。例によって全滅を狙う場合は早めの追撃が必要だ。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

TACTICS 攻略ポイント

遠距離攻撃を効果的に用いて敵を迎撃!!

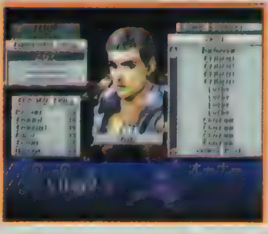
●正面の敵の排除に全力を傾けよう

まず最初に注意すべきことは、初期配置で突出しているジョイスを後方に下げること。そして、後方に下げた彼を中心に布陣し、迫ってくる敵を攻撃しよう。ミサイルでダメージを与え、1機ずつ囲んで攻撃という基本パターンで十分対応できるはず。初期配置をしっかり行えば、最初の接触でかなりの敵がしとめられるだろう。

◀能力の高いコマンダーは必ず囲んでから攻撃しよう。

●一部のメンバーを突出させ、輸送車輛の逃走を阻止!!

正面の第一波を撃破した時点で、右側のメンバーのうち、3機程度を移動させ、輸送車輛の排除に向かわせる。敵の輸送車輛は、8ターンが経過した時点で逃走するので、前面の敵を排除するまで待っていると、逃げられる可能性が高くなるのだ。追撃するメンバーはゾックを装備しているのが理想。



◀ゾックを用いれば、輸送車輛の逃走を阻止するのも、かなり容易になるはずだ。

勝利条件：輸送車輛以外の敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

❶ジョイス	アッシュ	エイミア
バイク	トマス	ロッキー
ロズウェル	リーザ	サユリ
グリフ	コーディ	メイラン

自ら積極的に動く必要はあまりないので、多少重装備でもかまわない。ただし、敵の全滅を狙う場合は、輸送車輛を追撃するために、軽装備で移動力の高いユニットも用意しよう。

★ENEMY 敵ユニット★

右側に配備されている部隊を除けば、遠距離タイプはあまりいないので、こちらのミサイル攻撃がかなり有効となるはず。できればミサイルの予備弾倉を多めに携帯しよう。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
A	ジービュT8	ヴァンツァー	583	ブレススティング(P)／ブレススティング(P) VS17-N(D)／VS17-N(D)	3
B	ジービュT8	ヴァンツァー	583	フェアアイアン(P)／ハードブロウ(P) VS17-N(D)／VS17-N(D)	2
C	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) アードラーG(L)／マイナ2(L)	2
D	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) マイナ2(L)／マイナ2(L)	2
E	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) マイナ2(L)／マイナ2(L)	1
F	ガスト505C	ヴァンツァー	519	20mmマシンガン(S)／20mmマシンガン(S) VS17-N(D)	5
G	SP09c	リペアヴァンツァー	181	FL-40(S) SP09c(D)／SP09c(D)	4
H	OLV160M3	戦闘車輛	163	7.5mmマシンガン(S)	3
I	ST300	輸送車輛	272	GL400(L) 7.5mmマシンガン(S)	6

AFTER MISSION

所属不明の謎の軍隊との戦い

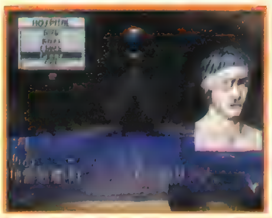
▶今回の敵は、例の謎のヘリ軍団と何らかの関係があるのかも。

敵を排除し、どうにか輸送機の確保に成功したアッシュたちだが、今回の戦闘には奇妙な点が多い。まず敵の所属が完全に不明な点。装備類はＯＣＵ軍のものだが、認識票は一切なし。しかも、戦闘不能となった兵士は皆、秘密を守るために自殺している。果たして彼らは何者？　その目的とは……？

運命を決する戦いが近づく……

輸送機を入手したアッシュたちは、当初の計画どおり、革命軍の司令部があるディーアン基地への総攻撃を決行する。実はこの決戦前夜に、ロッキーの衝撃の告白があるが、これはプレイしてのお楽しみ。さて、ロッキーに関しては、もう1つのイベントがある。それはかつての相棒との再会だ。相棒の名はグレニー。ＯＣＵ軍でも屈指の地雷処理のスペシャリストとして知られた優秀な戦士である。だが、再会した彼は、地雷処理に失敗し、無残にも両足を失っていた。彼を気づかうロッキーに対して、グレニーは「まだやり残したことがある」とつぶやくが……。

◀妙に気後れしたようすでアッシュに話し掛けるロッキー。



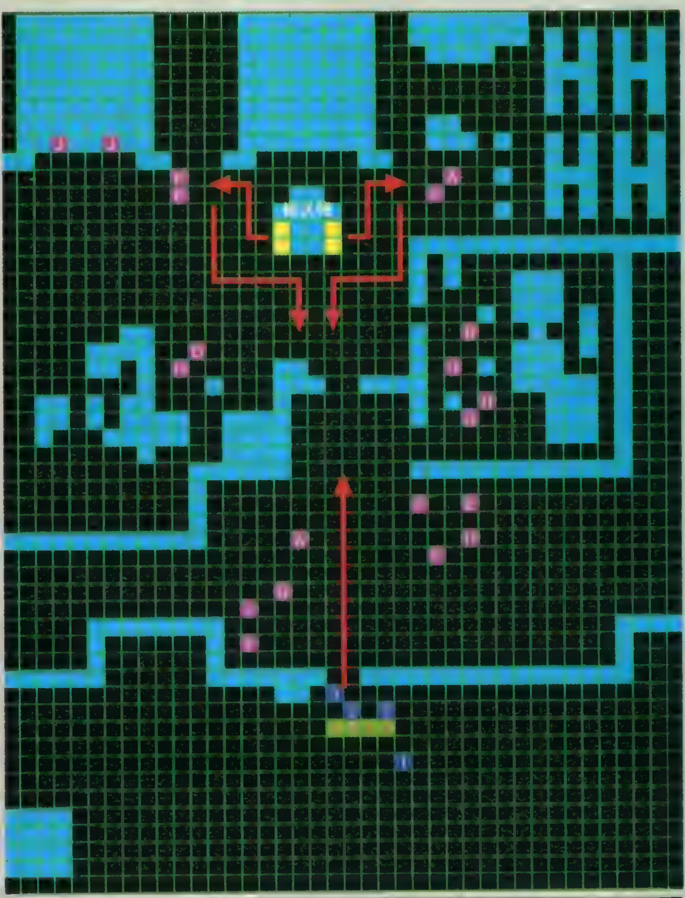
◀グレニーとの会話は、今後のサブイベントに影響するぞ!!

MISSION 23

ついに決戦の時は来た。アッシュたちは3つに部隊を分けディーアン基地の革命軍司令部へ突入。フェンリルの奪還を目指す。

基本戦略

ミッションに先立って部隊を3つに分けることが要求される。目安としては、アッシュ、エイミアのチームは近距離、格闘に強いレベルの高いキャラを、トマスのチームは遠距離タイプを中心に。次のミッションも考えアッシュのチームには対空兵器を装備させておこう。



マップ解説：
■＝進入が不可能なエリア　■＝エイミアチームの出現位置
■＝トマスチームの出現位置

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

●エイミアチーム（全4機）　真っ先に敵に突っ込むチームであるため、それなりに戦闘力の高いメンバーを選ぶ必要がある。ただし主力はあくまでアッシュのチームである点を忘れずに。

●トマスチーム（全4機）　サポート的な役割となるため、遠距離型を多めに選んだほうがうまくいく。もちろん、ミサイルの予備弾倉を多めに携帯したほうがいい。

★NPC★

❶サリバシュ　❷サリバシュの部下　❸サリバシュの部下

サリバシュ率いるNPC部隊は、トマスのチームと行動を共にする。例によってイケイケ揃いのメンバーなので弾除けにするには最適かも。

★ENEMY 敵ユニット★

敵の数はそれほど多くなく、分散しているため楽勝と思いがちだが、実は大型機動兵器の増援が控えている。先行しているエイミアのチームが突出しすぎると危険だぞ!!

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
A	カーム450S	ヴァンツァー	638	クラヴィエ(S)／ヒークガザ(S) SN-20(D)	2
B	カーム450S	ヴァンツァー	638	クラヴィエ(S)／マッドキャップ(S) SN-20(D)	1
C	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) ブラヴァーS4(L)	1
D	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) イーグレットF(L)	1
E	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハードブロウ(P)／ハードブロウ(P) イービスWPS(L)	1
F	BT98M4A3	戦闘車輌	394	120mmキャノン(LS)	5
G	AAT6SIb4	戦闘車輌	394	20mmAC(LS)	3
H	40mmAAC	砲台	265	45mmAAC(LS)	3
I	GAM409A	砲台	265	PotooG(L)	1

★増援★

5ターン目の終りに輸送機が爆発して、6ターン目に突入すると、増援として大型機動兵器が2機登場。もちろん破壊しなければ、ミッションクリアにはならない。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
J	OSV-21c	大型機動兵器	795	90mmATR(S)／VRK-12(LS)	2

●大型機動兵器を待ち伏せ攻撃で一気に破壊!!

ミッション23の敵は、大型機動兵器以外は、こちらが接近するまで初期配置の場所にとどまるタイプがほとんど。そこで、まずは大型機動兵器を誘い出し、破壊することに専念しよう。全軍で周囲を囲んでしまえば、ほとんど反撃を受けることなく倒せるはず。あとは雑魚ユニットを各個撃破するだけだ。

TACTICS 攻略ポイント

2つの部隊が戦場で分断されないように

●輸送機に群がる敵を排除しトマスたちと合流せよ!!

まず最初は、爆破時間である5ターン目まで、敵の攻撃から輸送機を守る必要がある。輸送機は意外に耐久力があるので、敵を倒すまでは持ちこたえるはず。なお、輸送機周辺の敵は、コマンダー以外は反撃してこないので、間合いを詰めて格闘戦を挑めば楽勝だ。周辺の敵4機を撃破した後は、他の敵との接触を避け、トマスたちの出現地点目指して後退する。少数で敵に立ち向かうよりも、2つの部隊が合流したほうが有利だからだ。

◀輸送機は敵の攻撃4回分ぐらいは耐える。

◀爆破後に出現するトマスと早めに合流せよ。

▼AFTER MISSION▼

野望を剥き出しにする将軍にヴェンは……

エイミアたちが倉庫周辺の敵を排除したころ、司令部では革命軍の黒幕であるグィアンダ将軍とヴェンが激論を交わしていた。革命は失敗したと断ずるヴェンに対し、グィアンダはフェンリルの使用を示唆。この段階になって始めて、ヴェンはグィアンダの本性に気づく。彼の心には己の野心しかなく、国を救う気持ちなどまったくなかったのだ。グィアンダは基地を捨て、脱出しようとするが……。

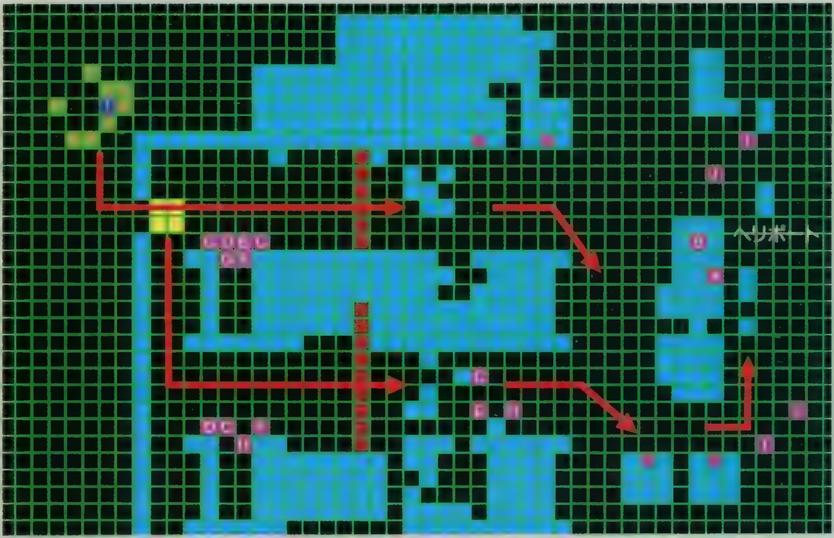
▲己の野望のためには故国を犠牲にすることも厭わないグィアンダ。

MISSION 24

戦局を伺っていたアッシュたちは、エイミアの報告を受け突入開始。だが、彼らを待ち受けていたのは大部隊の包囲網だった。

基本戦略

冒頭でアッシュ自身が言っているように、目的は倉庫のどこかにあるフェンリルの発見。だが、少なくともアッシュのチームは目的を無視してかまわない。アッシュのチームは下側の通りを抜けつつ、ヘリポートにいるグィアンダ将軍とヴェンを目指そう。敵のユニットとの戦闘や、フェンリルの探索は、後続のトマス、エイミアらに任せればいい。



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュチームの出現位置
■＝エイミアチーム、トマスチームの出現位置
■＝ここから先に行くと増援が出現する　■＝倉庫のドア

TACTICS 攻略ポイント

戦闘の主役はあくまで後続に譲ること

●背後の敵はかまわずに、ひたすら前進しよう

▲単体の敵ユニットは、必ず複数のユニットで攻撃するのが基本だ。

基本戦術で説明しているように、アッシュの部隊はヴェン目指して前進。彼の部隊がクレーン付近に差し掛かると、倉庫から敵の部隊が出現する。敵の出現に備え、なるべく固まって移動するように心がけよう。敵の出現と同時にエイミアとトマスの部隊も到着するので、背後の敵は彼らに任せて、アッシュの部隊は前方の敵のみに集中させて進めていこう。障害物をうまく利用して戦うのがポイントになるぞ。

●グィアンダ&ヴェンを倒す場合は遠距離攻撃で

ミッション24の敵の主力はヴァンツァー部隊。一見すると手強そうだが、これまでと同様に、コマンダーを除けば得意分野以外の攻撃には弱い。各ユニットのステータスを確認し、的確に攻撃を加えていこう。なお、当初の目的であるフェンリルは、アッシュの進路上にある右奥の倉庫で発見できる。敵を倒し、フェンリルを破壊したら残る目標はグィアンダ&ヴェン。彼らは、正面から接近するとイベントが発生するため倒せない。イベントなど見なくてもいいから、少しでも多く経験値を稼ぎたいという人は右側から背後に回り、遠距離攻撃を使って倒そう。

▶フェンリルのコンテナを発見し、即座に破壊。当面の危機は去った？

勝利条件：敵の全滅、フェンリルの奪還

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

アッシュチーム　ミッション23で説明したようにアッシュチームは近距離攻撃と格闘戦のユニット中心に編成。増援の戦闘機のために対空兵器を装備しておくのを忘れないように。

★途中から参加★

●エイミアチーム　エイミアのチームはトマスのチームとともに後から登場する。敵の大半と戦うのはこのチーム。そのため回復アイテムは欠かせない。

●トマスチーム　トマスのチームは、例によってミサイル攻撃によるサポートがメイン。エイミアのチームとしっかり連携して行動させよう。

★NPC★

①サリバシュ　ここでのＮＰＣはサリバシュのみ。部下がいなくなったわりに、やる気マンマンといった感じで敵に突っ込んでいく。１機だけなので弾除けにも不向き。放っておこう。

★ENEMY 敵ユニット★

ミッション開始当初は、グィアンダとヴェンしか存在しないが、もちろんしっかり増援部隊が隠れている。なお、ヴェンの一定範囲に接近するとイベントが発生する。倒したい場合は遠距離攻撃を使うこと。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	モスVBS(ヴェン)	ヴァンツァー	695	Fv 24(S)／アルキミア(S) SN-35(D)	1
B	OSH20c(グィアンダ)	突撃戦闘ヘリ	125	HRC-7(L)	1

★敵の増援★

増援は、アッシュたちの進行ルートによって出現位置場所が異なる。入口正面の通路を選ぶと戦闘が厳しくなる。ヘリポートの向かって右側のルートを通るようにする。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
C	カーフィルM3	ヴァンツァー	579	タブルブレード(S P)／タブルブレード(S P) SN-20(D)／SN-20(D)	4
D	カーム450S	ヴァンツァー	638	クラウィエ(S)／ビークガザ(S) SN-20(D)	2
E	カーム450S	ヴァンツァー	638	クラウィエ(S)／ユーラ60mm(S) SN-20(D)	2
F	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハートブロウ(P)／ハードブロウ(P) スラッシュ(L)	2
G	トレーロ	ヴァンツァー	544	ハートブロウ(P)／ハートブロウ(P) イーグレットF(L)	1
H	OSV-21c	大型機動兵器	795	90mmATR(S) VRK-12(L)	2
I	IVA-13B	戦闘機	301	30mmAC(LS)／CBR-10(L) AGM80(L)／AGM80(L)	4

AFTER MISSION

ヴェン反逆!!　革命軍は完全に瓦解!?

周囲の敵を排除し、アッシュたちがグィアンダに迫ろうとしたそのとき、グィアンダの乗るヘリが浮上を開始する。だが次の瞬間、ヴェンがグィアンダを攻撃。残った兵士たちに革命の終焉を告げ、わずかな手勢を率いて基地を去っていく……。革命軍が瓦解し、フェンリルのコンテナも破壊した現在、当面の危険は去ったかに見える。そこで、サリバシュのすすめにより、アッシュたちは本国へ戻ることになるのだが……。

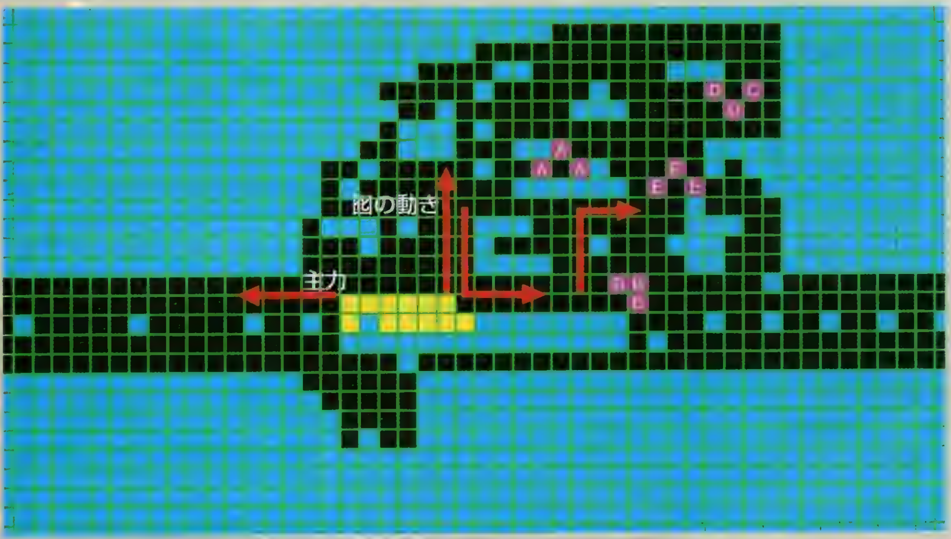
◀グィアンダの死により、革命軍は瓦解したかに見えるが……。

MISSION 25

最後の仕事として、アッシュたちはサリバシュのヴェン説得に同行。そんな彼らの前に革命軍の残党が立ちはだかる!!

基本戦略

ミッション25は、大型機動兵器12機で構成された手強い部隊が相手となる。まともに戦おうとするとかなりの苦戦を覚悟しなければならないが、じつは意外な抜け道が用意されている。ここで登場する部隊は、一定の法則に従って3機単位で行動するようになっているのだ。この法則を利用し、敵の動きを見極めれば戦闘がグーンと楽になること間違いないぞ!!



マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

アッシュ	エイミア	ジョイス
バイク	トマス	ロッキー
ロズウェル	リーザ	サユリ
グリフ	コーディ	メイラン

ここでのセットアップは、各キャラの特長を生かしたオーソドックスなタイプで十分だろう。攻撃力の高い大型機動兵器を相手にするので、回復アイテムだけは多めに携帯するように。なお、イベントをしっかり消化していれば、ミッション開始前に、ヴァンツァーのレイヴンが入手できているはず。

▲囮のヴァンツァー以外は武器を充実させよう。

★ENEMY 敵ユニット★

敵の大型機動兵器は、3機で一個小隊となっており、基本的に小隊単位で行動する。注意が必要なのはモラルのスキルを所持しているコマンダーだろう。

	機種名	タイプ	総HP	武　装	機体数
Ⓐ	OSV-08d	大型機動兵器	867	130mmキャノン(LS) VGL-2(L)	3
Ⓑ	OSV-08f	大型機動兵器	867	55mmキャノン(LS) VRK-12(L)	3
Ⓒ	OSV-08b	大型機動兵器	867	130mmキャノン(LS)／30mmAC(LS) VRK-55(L)	1
Ⓓ	OSV-21g	大型機動兵器	867	100mmキャノン(LS)／100mmキャノン(LS) FL-102(S)／FL-102(S)	2
Ⓔ	OSV-12f	大型機動兵器	867	80mmキャノン(LS)／40mmAC(LS) VRK-50(L)	3

TACTICS 攻略ポイント

敵の動き出すポイントを見極め各個撃破!!

●迎撃体勢を作ってから敵部隊を誘い出そう

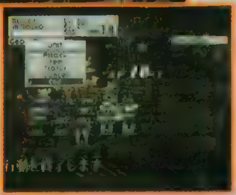
ミッション25の敵はすべて、こちらが一定の間合いに入った時点で動き出すタイプのユニット。しかも奇妙なことに、敵が動くきっかけを作った囮のユニットだけは、その場に留まっている限り、攻撃を一切受けない。この特徴を利用すれば、各個撃破も容易なはず。まず初期配置から後方に下がる形で陣を敷き、1機だけを囮に出す。この囮が動き出すきっかけを作り、残りの部隊で向かってきた敵を囲んで迎撃していくわけだ。

▲まともに戦ったらかなりツライが、囮で誘い出して各個撃破だ!!

●なるべく広い場所に誘い出すことが重要

実際の戦闘の流れを見てみよう。まず最初に攻めるのはⒶの部隊。この部隊は、こちらが相手から5スクエア手前の地点に入った時点で動き出す。そこで囮以外の主力は、敵を囲みやすい広い場所（初期配置からかなり左側に後退した地点がオススメ）で待ちかまえる。後は接近してきた部隊を囮以外の全員で囲めば楽勝だ。基本的にはこのパターンの繰り返しでいいだろう。ちなみに、次に攻めるⒷの部隊は、敵の3歩手前に囮を入れる。Ⓔの部隊も同じく3歩手前に囮を入れよう。最後の部隊だけは、囮戦法が通用しないけれど、3機だけなら、そのまま進撃して、全ユニットで囲み込んで攻めるだけで十分勝てるはず。

▲敵が動き出したら囮はその場に停止する。


▲周囲から囲んでしまえば恐くない！

ストーリーは、いよいよ終盤!!

暗躍するインターゲーンの秘密がついに明らかに!?

このミッションを終えたあたりから、ストーリーはいよいよクライマックスに向けて加速し始める。革命はほぼ失敗したものの、いまだに彼を慕う兵士が絶えないヴェン。彼は今後どう動くのか？　そして、ヴェンとサリバシュの確執の行方は？　また、OCU軍の今後のアロルデシュへの対応も予断を許さない。だが、もっとも気になるのは、やはり革命軍の背後で暗躍していた謎の企業（？）インターゲーンの存在だ。フェンリルの存在をヴェンに教え、それを手に入れるように仕向けたのは彼らだった。なぜ彼らは、OCU軍の中枢でもほんの一部の者しか知らない極秘兵器の存在を知っていたのか？　そして彼らの真の目的とは……。その秘密が明らかになるとき、アッシュたちにとっての、最大にして最後の戦いの幕が開くことになるだろう。

▲革命に殉じる覚悟のヴェン。決着のときは近い。

▲暗躍するインターゲーンの真の姿とは…？

▲フェンリル発射!? どうするアッシュ！

MOON ームーンー

攻略第２回は、主人公の家入手後から迷わないための方法と、ソウルキャッチ&ラブイベントを徹底解説だ！

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶アスキー ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

レビューでは「不親切」とあまり評判が良くないですが、不親切な部分は攻略でカバーしていくので……。のんびりした気持ちで気長にやればきっと楽しめると思います。（ＰＯＮ）

中盤あたりからラブイベントが厳しくなってくるので、今回の攻略範囲を過ぎちゃった人はモヤモヤしてるんじゃないかな？ でも最終的に、すべてのラブイベントのクリア条件とソウルキャッチの方法は解説していく予定だから、気長に待っていて下さい。（IZUNA）

愛の攻略 第2回 迷わないための㊙コースガイド

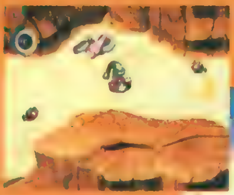
おすすめルート

1. 主人公の家から
2. ヤマネコ軒
3. アダー神殿
4. きのこの森
5. ホーンテッドハウス
6. アメリカンハウス
7. お城
8. ヘイガー博士の研究所

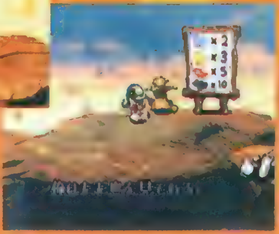
前回の攻略範囲は主人公が家を手に入れるまで。そこからは道が３方向に分かれていて、どの道に行くか迷うところだ。実はどこから進んでも問題はないんだけど、効率よくクリアに近づくためのおすすめルートを解説していくぞ。また前回と同様に、ＭＤ紹介とソウルキャッチのコツ、加えてラブイベントの発生条件も細かく説明していこう。

1 主人公の家から東へ

勇者は北へ向かったらしいが、今の段階で行っても行き詰まるのがオチ。まずは東に向かって歩き、ソウルキャッチをしながらレベルを上げつつ、風の谷やこもれびロードを抜けてヤマネコ軒を目指そう。



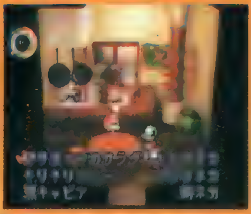
◀荒野のような風の谷を抜けてどんどん東を目指そう。途中でソウルキャッチもできるぞ。



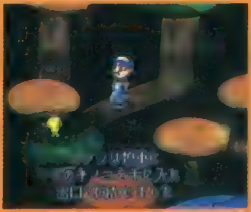
▶黄昏キャニオンではギャンブルもできる。お金に余裕があるなら賭けてもいいが、セーブしておいた方が無難だ。

2 ヤマネコ軒で料理を注文

ヤマネコ軒には、店主のケンジとアルバイトのクリスがいる。１日に１人しか客を取らないという変わった店で、料理も少々(?)変わっているが、とりあえず注文しよう。料理を食べていると、ケンジがきのこの森での不思議な出来事を語ってくれるぞ。その後、突然フローレンスが登場し、きのこの森へと再び旅立っていくのだ。彼を追ってきのこの森へ向かおう。



◀この時点では砂サボテンのサラダしか注文できないぞ。



◀ケンジの回想シーンではケンジを操作することになる。

ラブイベント発生条件

このゲームは、ラブを集めることでレベルが上がる。ソウルキャッチも重要だけど、ラブイベントもこなしてしっかりレベルアップしよう！

パンのお使い　おばあちゃんの家　♥1

【条件】おばあちゃんにクッキーをもらったあと、さらに話しかける。

150ネカをもらったらベイカーの店でパンを買い、家で待っているおばあちゃんに渡す。パンはクロワッサンでも食パンでもOK。

ワンダの指輪を探せ　城下町　♥1

【条件】夜、ワンダの店で何か注文すると指輪について話してくれるが、話を聞かなくても発生する。

ベイカーの店の横で、朝のうちだけキラッと光る物がある。そこを調べるとサンライズパールを入手。あとはそれをワンダに渡せば、ワンダのラブとMDがもらえる。

◀キラッと光るところに指輪は落ちている。

キュリオの掘り出し物　城下町　♥1

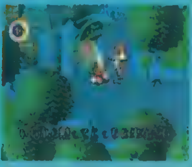
【条件】夜、１Fでよろず屋を営業しているキュリオのところに行き、話す。

キュリオに話した後、外に出ようとすると掘り出し物(奇盤)をすすめられる。1000ネカという高値なのでムリはしないでおこう。

フェミのお説教　城下町　♥1

【条件】夜、バーの２Fで寝ているフローラに触ると発生。

フローラに触った後、バーの外に出るとエコ倶楽部のフェミが待ち構えている。そこで有無を言わさずバーの裏に連れて行かれてお説教される。話を全部聞き終わると、フェミのラブを入手できる。

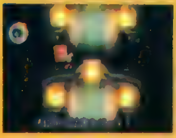


◀女性の尊厳を守るフェミにとって、お説教することがエコ倶楽部の活動らしい。

大臣の司法書　城　♥1

【条件】城の謁見室の左側通路で、大臣の司法書を発見すると発生する。

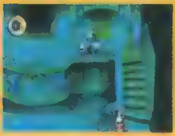
司法書を入手したら、城の奥のテラスで大臣が待っているので返してあげよう。返した直後に選択肢が出るが、どちらを選んでもセリフが違うだけで大臣のラブは入手できる。



フレッドの歌　城　♥6

【条件】おっさんの洞窟内で、おっさんに話をすると発生する。

フレッドが部屋から出ていくのを階段の上で見てから、気付かれないように後を追いかけるとイベントが発生する。あまりフレッドに近づくと、彼に気付かれてしまうので注意。



イビリーの飛行機　城　♥2

【条件】ママスがダイアの部屋にいる間に、冷蔵庫を調べると発生する。

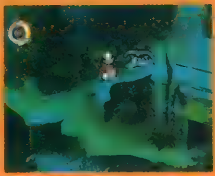
テラスでエアプレーンを飛ばす練習をしているイビリーを応援してあげるイベント。これは毎週継続し、３回目に訪れたときノージが登場してイベント完了となる。その後、イビリーのラブ入手。

◀太陽の日にイビリーを応援に行こう。ちなみに、３週連続で行かなくてもＯＫだ。

 ©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

③アダー神殿で修行にチャレンジ

主人公の家から北に向かい、バーン堂を抜けるときのこの森はすぐ目の前。しかし、シトビシャスの亡骸が邪魔をしていて通ることはできない。横にあるアダー神殿に住むアダーは、修行をして清らかになれば道は開けると言う。まずはその修行に挑戦してみよう。



▶死体が邪魔で先に行けない。アダー神殿に入るしか道はないようだ。

▶3種類の修行をクリアすれば道は開ける。目と耳をフルに使って挑め！

④きのこの森を通るには？

きのこの森に入っても"不思議なきのこ"が採れるだけで道は見えない。森の入り口に倒れている病のカクンテ人に秘密があるらしいのだが……。ときどき現れるフローレンスに話しかけるとヒントをくれるぞ。

◀ときどき現れるフローレンスにきのこを見せるとヒントを言ってくれる。

▲カクンテ人に不思議なきのこをあげた後、この場所で同じきのこを食べると道が見えるようになるぞ。

◀ここで採れる不思議なきのこをどう使うかがポイント。まずは入り口に戻って倒れているカクンテ人にあげよう。

⑤ホーンテッドハウスで博士救出!!

フローレンスにいろいろなことを聞きつつ森を抜けると、２つ目のワープ花のおしべがいるので"花粉草もち"をもらい、とりあえず家に帰ろう。これさえやっておけば、主人公の家からいきなりホーンテッドハウス前にワープすることができるからだ。ヘイガー博士はホーンテッドハウス内の地下１階に閉じこめられている。博士の指示に従いながら救出しよう。２Ｆホールの音だまを時計に戻すミニゲームも忘れずに。

◀２Ｆの防犯装置を動かすと大音量のサイレンが……。

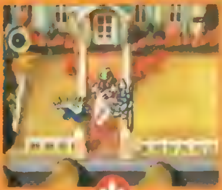
▲傲慢な態度の博士だが、素直に言うことをきいてあげた方が良いだろう。

◀再び地下に行けば、博士を救出できて音も止まる。

⑥カギはアメリカンハウスにあり

博士に手紙を渡すために研究所内に入ろうとしても、会員バッヂがなければ門前払いだ。バッヂを入手するためには１万ネカもの募金が必要だが、そんなお金はない。アメリカンハウスのママスに話しかけると、何か知っているようなことを言う。必要以上に隠したがる冷蔵庫を開けると、黒い会員バッヂを発見！　ただし、このバッヂでは研究所の入り口までしか入ることができないぞ。

▶ママスが居間からいなくなるのは、夜ダイアを寝かしつけに行くときと、真夜中ごろ自分の寝室に行くとき。その時間帯を狙って冷蔵庫を開ければ、黒いヘイガーバッヂを入手できる。



◀アメリカンハウスに訪れて４日以降に、ペロゴンが襲われるイベントが起きる。

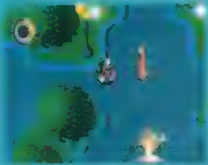
◀一度家の外に出た後、ダイアの部屋にあるぬいぐるみをかぶって……。

◀居間の暖炉でぬいぐるみに火をつけるのだ。これでペロゴンの危機は救えるぞ。

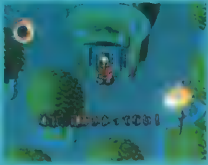
ベイカーの秘密　城下町　♥1

【条件】山びこの日の夜、ワンダのバーから酔っぱらって出てくるベイカーの後を追いかける。

普段は夜に鍵が掛かっていて、ベイカーの店に入ることはできないが、酔っぱらったベイカーの後をついていくと鍵が開いていることに気付くだろう。そのまま店の中に入ると、普段は入ることができない奥の部屋まで行くことができる。そこで彼のある秘密が……。



▲バーから千鳥足で帰るベイカーの後をついて行こう。



▲ベイカーが入ったすぐ後なら店内に入れるのだ。

虹マシーン起動成功　レインボウロックス　♥1

【条件】２つ目のハズカシ岩をどかし、その先にある虹マシーンのスイッチを正しい順番で押す。

レインボウロックスの看板に書いてある順番（赤、橙、黄、緑、水、青、紫）通りに、虹マシーンのスイッチを押す。起動が成功すれば、レインボウロックスに虹の橋が架かる。

エコ兄弟　モミ　レインボウロックス　♥1

【条件】レインボウロックス北東にある、相合い傘の落書きがある木を調べると発生する。

場所はタオの隠れ家入り口付近。ワンダとフローレンスの相合い傘が彫ってある木を調べると、エコ倶楽部のモミが出てきてお説教を始める。途中で彼は去ってしまうがラブは入手できる。

◀モミは森を大切にする運動を行っているらしい。

ニッカのラブ　主人公の家　♥1

【条件】家の前にいるニッカの前を素通りするか、郵便受けを調べようとすると発生。

ニッカの相談にのってあげると、ニッカのラブを入手できる。そのとき同時に家も譲り受ける。ちなみに選択肢はどちらを選んでも問題はない。

ポッカのラブ　主人公の家　♥1

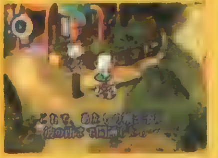
【条件】ニッカが去った後、ポッカに話しかけると発生する。

ポッカの道案内を３つすべて聞いてあげると、ポッカのラブを入手できる。ちなみにどの方角の道から聞いても構わない。

ワープ花　主人公の家　♥1

【条件】主人公の家の横にいるワープ花のめしべに話しかけると発生する。

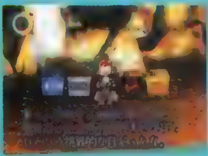
ワープ花のめしべに話をした後、３カ所におしべが出現する。それぞれのおしべから花粉だんご、花粉草もち、花粉まんじゅうをもらってめしべに渡す。

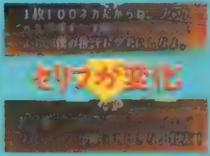


バーンと親友　バーン堂　♥1

【条件】バーンに２回話しかけ、彼のクイズに挑戦すると発生する。

バーンが出す３択の音楽クイズに３問連続で正解。するとバーンと親友になってしまい、バーンのラブが入手できる。





7 お城に戻って王様にバッヂを見せよう

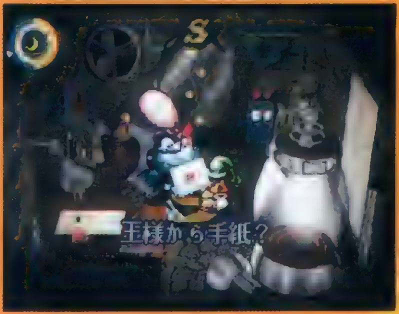
研究所でカサロボットの話を聞くと、募金者ランキングの1位が王様だということがわかる。また、ヨシダやノージに黒バッヂを見せると、王様もバッヂを持っていることがわかる。そこで謁見タイムに、王様に黒バッヂを見せると、うらやましがって自分の持っている金のバッヂと交換してくれるぞ。

◀王様の感覚では黒の方が不良っぽくてカッコイイのだとか。

8 ヘイガー博士の研究所へLet's Go!!

金の会員バッヂさえあれば、研究所の奥まで入れるようになる。そして、ようやく王様の手紙をヘイガー博士に渡すことができるのだ。これで序盤の目的は果たせたことになる。この後の目的は、ヘイガー博士が示してくれるぞ。博士の話がひと通り終わったら、まずは研究室内部にある物をいろいろと調べてみよう。そうすればキミの進むべき道は、おのずと開けてくるだろう。

▲右上にあるのは翻訳機。今までに手に入れた石盤を使ってみよう



▲ようやく研究所内に入り、ヘイカー博士に手紙を渡すことができた。次は5つの材料集めが目的になるのだ。

▲右下にあるのはワープ装置のようだ。入る前には机の上を調べよう。

MDチェック Vol.2

前号に引き続き、今回もMDを10枚紹介するぞ。オススメマークは編集部の主観なので、購入の際に参考にしてもらいたい。

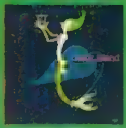
WARP-WET-WOODS

●THE SLEEPWALK
エフェクトギターと逆回しを使ったウィスハーボイスが絶妙に絡み合う、夢想的な世界を展開していく。
〈右から2番目のBOX〉

水の情景

●KIN TAII
多くの楽器と自然音を多用しているアンビエントの王道。中国人とのハーフ故に中国の旋律が現れている。
〈左から2番目のBOX〉

MISTY ISLAND



●切替マサミチ
電子回路設計士でもあるシンセミュージシャン。ラテンテイストのエキゾチック系ホサノバが心地よい。
〈左から2番目のBOX〉

LOVE MOONCHILD

●ランバッハ
秦万里子と秦潔のユニット。堅苦しくないクラシカルなフレーズが、聴く者の気持ちを優しくする。
〈左から2番目のBOX〉

ヘッズ・イン・クラウズ

●モリ川ヒロトー
各界のイベントで音楽やビジュアル作品を提供してきたアーチスト。爽やかなアンビエントを奏でる。
〈左から2番目のBOX〉

SPOONJAM2MD

●AKIRA
「MOON」の背景画をほぼ1人で描き上げたグラフィッカー。ジャズ風のダンスビートが腰にくる!
〈左から2番目のBOX〉

226 W.46th st.

●M.SONOYAMA
耳に優しい正統派のジャズフュージョン。テクニカルなチョッパーベースと表情豊かなサックスの調和。
〈左から2番目のBOX〉

銀の糸のつむぎ歌

●TOMOCO
普段は古楽器グループで活動中のフルート&クラリネット奏者が贈る、静かなケルト系ミュージック。
〈左から2番目のBOX〉

POP MAY DAY

●QYPTHONE
近々メジャーデビューするユニットの軽快なエレポップ。チープでどこか懐かしい感じがグッド。
〈右から2番目のBOX〉

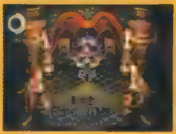
EMOTION 2

●今川ツトム
元Echoesのドラマーが難病を乗り越え奇跡のカムバック。エスニック調のポップなメロディーが冴える。
〈右から2番目のBOX〉

アダー覚醒　アダー神殿　♥2

【条件】昼間、アダー神殿に入ってミニゲームに挑戦する。

アダー神殿で神さまポエム・神さまボイス・神さまフェイスの3つの修行をクリアした後、シトビシャスが現れたら「触る」を選びキャッチしよう。するとアダーは勝手に覚醒するぞ。



おっさん寝る　おっさんの洞窟　♥2

【条件】おっさんの洞窟内で、おっさんに話をすると発生する

おっさんは不眠症に苦しんでいる。夜に1Fで営業するキュリオのよろず屋でクロロホルムを購入し、おっさんに使ってあげよう。そして出現したドリーム星人のソウルをキャッチすればOKだ。

◀おっさんを眠らせれば、一瞬で家まで戻れる「たこちゅう」を売ってくれるようになるぞ。

ペロゴン救出　アメリカンハウス　♥4

【条件】寝室のすみにある作りかけのぬいぐるみを調べ、4日後再びアメリカンハウスを訪れる。

パパスとママスがダイアにプレゼントを渡そうとするとき、外にいるペロゴンが勇者に襲われる。ダイヤの部屋にあるぬいぐるみをかぶり、暖炉を調べ、火だるまになってから外に出るとペロゴンを救うことができるぞ。

森のカクンテ人を助ける　きのこの森　♥2

【条件】きのこの森の入り口で、倒れているカクンテ人を見つける

洞窟内で不思議なきのこを入手し、それを入り口で倒れているカクンテ人にあげると元気になるぞ。そのあと再び洞窟内に入り、その場で不思議なきのこを食べるとカクンテ人がお礼に現れるのだ。

◀カクンテ人の仲間が次々と現れて、助けてくれたお礼をしてくれるのだ

ママスのラブ　アメリカンハウス　♥2

【条件】キッチンの奥にある冷蔵庫を調べようとすると発生する。

ママスが居間にいる間は冷蔵庫を開けようとしてもムダ。夜、ママスが他の部屋にいっているときを見計らって冷蔵庫を調べよう。すると黒のヘイガーバッヂとママスのラブを入手できる。

◀ママスは研究所の募金にへそくりをつぎ込んだんだとか。秘密は守ってあげようね。

パパスのマンガ完成　アメリカンハウス　♥1

【条件】ペロゴンを救出してさえいれば、自動的に発生する。

▶パパスが描いた新作のアメコミを見ることができるぞ。

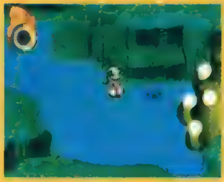
ペロゴン救出イベントクリア後、パパスが執筆にとりかかってから5日後以降にアメリカンハウスを訪れるとマンガが完成するのだ。あとは机の上にある原稿を見ればパパスのラブが入手できる。

ソウルキャッチの手ほどきPart2

主人公の家周辺

モグラマグラ　風の谷

風の谷全域の地下をくまなく動き回っているが、南西部の行き止まり付近で夜になるとひょっこり顔を出す。サボテンで道を遮られてしまわないように、昼間のうちにその場所に移動しておくのもいいだろう。



ドロール君　風の谷

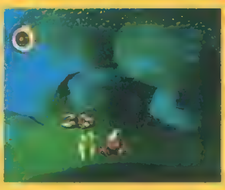
夜になると大きくなるサボテンの上に乗ればいずれ近くにくるのでキャッチすることができる。ただし、なかにはキャッチできないポイントもあるので、写真の位置がベストだろう。

ナッキ君　こもれびロード

こもれびロードを、とても速いスピードで横切っていくためキャッチが非常に難しい。画面に現れる直前に聞こえる風の音を頼りに、キャッチマークが出るのと同時に素早くキャッチしよう。

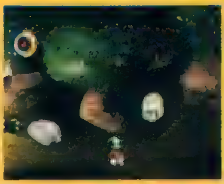
イースーチー　こもれびロード

死体の近くでじっとし、主人公が座ると出現する。ただしアニマルファイルにあるように、すぐキャッチしようとすると逃げられてしまう。主人公に近づいてきて、完全に後ろ向きになったらキャッチできるぞ。



コマちゃん　こもれびロード

昼夜を問わず、一定の間隔で死体の側に必ず出現するので、簡単にキャッチすることができる。たぶん、こもれびロードに足を踏み入れて、1番最初にキャッチすることになるアニマルじゃないかな?

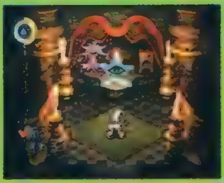


ヘイボーイ　バーン堂

まずは東側からバーン堂に入り、ヘイボーイの死体の側に行こう。後はバーンのギターの練習かうまくいくのをひたすら待つのだ。あまりバーンに近づきすぎると、ギターの練習をやめてしまうから注意しよう。

シトビシャス　アダー神殿

アダー神殿でアダーの修行をすべてクリアすると出現する。ただし、そのままではキャッチすることができないので、選択肢は"さわる"を選ぶこと。"祈る"だと、ただひたすら祈るだけでキャッチはできないぞ。



にょろり　きのこの森

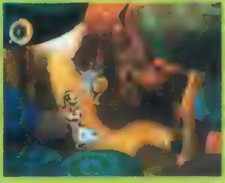
きのこの森入口の洞窟内に朝出現する。死体の下方から上方に向かって通って行くから、あらかじめその場所で朝がくるまで待ちかまえておくと、楽にキャッチすることができるだろう。

岩太郎　きのこの森

きのこの森を歩いていれば顔を出すので、まず見落とすことはない。ただし、体が半分出ているうちはキャッチできないが、全身が出てくるまで待てば簡単にキャッチすることができるぞ。

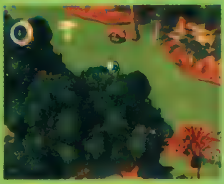
一つ目ぞう　きのこの森

朝は高いところから飛び降り、夕方は高いところに飛び乗る。この移動の瞬間だけしかキャッチできないので、朝か夕方になる直前から待ちかまえていよう。ただし、タイミングはシビアだぞ。



ハナチャン　トロピカルフィールド

アニマルファイルには"走る"と書かれてあるけど、走る機能は付いていないので歩き回るだけでOK。しばらく歩いていると出現するので、それをどこか適当な場所に追いつめてキャッチしよう。



影鳥　トロピカルフィールド

草むらの中に隠されている死体を引っぱり出す(?マークが表示されるので　ボタンを押すだけで引っぱり出してくれる)。後は昼間に旋回している影のところで、じっと待てば地面に降りてくるぞ。

トミー　トロピカルフィールド

夜間のみ、死体の近く(北東寄り)に出現するが、とても気が弱いので喜び勇んで近づくと逃げていってしまう。少しずつゆっくり近づけば、さほど苦労をすることもなくキャッチすることができるぞ。

はっぱ様　トロピカルフィールド

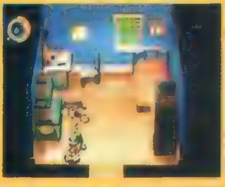
トロピカルフィールド中を回転しながら移動しているが、そのままではキャッチすることができない。写真のような形に変形したときにだけキャッチできる。ただし、あまり近づきすぎると変形しないぞ。

ドリーム星人　おっさんの洞窟

不眠不休で閉店しているおっさんに、キュリオのよろず屋で購入した"クロロホルム"を使うと洞窟の出口付近に出現する。お金に余裕があるなら、あらかじめクロロホルムを用意しておいたほうがいいだろう。

バリュー君　アメリカンハウス

525ネカ以上所持していれば、ダイアの部屋に出現する。ただしソウルキャッチした時間が深夜だと、ネカを入手する前にパパスに追い出されてしまうので注意。朝になってから部屋に入ってもネカはないぞ。



MOON

装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語

待望のバトリングACTいよいよ発売！
さっそくアクションとストーリーの両方を攻略だ！

発売中 3D対戦ACT	▶¥5,800 ▶タカラ ▶MC（2ブロック） ▶2P対戦可 ▶TC ▶AJ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやぁ〜このゲームの何がスゴいって、アニメや小説に登場したA・Tがほとんど完全に網羅されていることでしょう。ただ、テスタロッサやヘルミッショネルはワンメイクだからともかく（レグジオネータもね）、量産型のグリーンバージョンのゼルベリオスはぜひ欲しかったところですね。ちなみに、固有名詞の中でわからないものがあったら、再販された小説版を読むといいですよ。（ところで〝ヴァンピール〟って知ってる人います？・ゆかマン）

バトリングの道を極めて青の騎士に挑め!!

このゲームでストーリーモードにあたるバトリングワールドでは、バトリングの勝敗とAVGシーンでの選択が密接に関係している。そこで今回は、A・T（アーマードトルーパー）を大きく2つのタイプに分けて、それぞれ攻撃、防御で気をつけたいことを解説したバトリングの必勝テクニックと、選択肢をフローチャート形式でまとめたAVGシーンの攻略をお届けしよう。なお、フローチャートの分岐条件で「有名度を上げる」と書かれた部分がいくつかあるが、この「有名度」というのはバトリングに勝つことで上がっていく隠しパラメータの1つ。先に進めなくなったらバトリングで勝ちまくれば先の展開に進めるぞ。

▲感覚をつかむためにも、トレーニングモードはクリアしておきたい。

▲選択肢を把握しておけば、有利な条件でゲームを進められるぞ。

バトリングの必殺テクニックをタイプ別にCHECKだ！

このゲームは、プレイヤーがA・Tを自由にカスタマイズできるので、A・T別に攻略することは難しい。しかし、A・Tが装備した武器を中心に考えれば、「接近戦重視タイプ」と「遠距離戦重視タイプ」の2つに分けて攻略することも可能なのだ。そこで、ここでは接近戦、遠距離戦との2つのタイプに大きく分けて、攻め方と守り方を説明していこう。

接近戦重視タイプ

接近戦用の武器（アームパンチやパイルバンカーなど）の魅力は、なんといってもその攻撃力だが、同時に射程が短く装弾数が少ないという弱点も持っている。また、アームパンチは武器を切り替えねばならないのでとっさに打てないし、またパイルバンカーは重い、高い、売っていないと三拍子揃っている。では、そんな武器とはどう付き合えばいいのか？　それを紹介する。

▲接近戦武器の雄、パイルバンカーと言えばやはりベルゼルガタイプ。バランスのいい機体だ。

【攻めのPOINT】

一撃を与えるには、なにより敵に近づかなければならない。手持ちの火器で相手をダッシュさせ、その間に自分は歩いて敵に近づく。敵の弾はなるべく歩いて避けるようにしよう。そうやってジグザグに進みながら距離を詰め、敵のダッシュの終わり際を狙って攻撃するのだ。

▲アームパンチなどは一歩踏み込んで攻撃する。そのタイミングと距離を覚えよう。

【守りのPOINT】

やはり怖いのは敵の接近戦攻撃。なにしろ相手にギリギリまで近づいているんだから、起き上がりの無敵時間などを利用してガツンとやられるのは避けたいところ。相手が倒れたら、少し距離をおいて後ろ側にまわり、相手のどんな行動にも対処できるようにしておこう。

▲敵の攻撃をダッシュで避けるのは×。硬直時間を狙われたら元も子もないぞ。

遠距離戦重視タイプ

銃火器を使うなら少しでも強力な物を、と思いがちだが、威力の高い武器はえてして重量もある。プレイヤーの好みにもよるが、敵の弾を歩いてかわすのに慣れないうちはあまり重い機体はオススメできない。パイルバンカーを使わないなら、左手にはアームソリッドシューターを装備しておこう。ミサイルは狙って当たるものではないので、牽制用として使った方が無難だ。

▲スコープドッグは最も量産された機体だけに、銃火器などの装備の種類が実に豊富。

【攻めのPOINT】

ダッシュ後の硬直時間にあわせて弾を撃ち込んでやるようにする戦法がベスト。そこで大事なのはいかに敵をダッシュさせるか、ということ。たいていの敵は弾が近づくとダッシュで避けようとするので、何発か撃ってダッシュさせ、その後の硬直中に強力な武器を叩き込もう。

▲相手がダッシュしたら、こちらもそれに合わせてダッシュ攻撃をするのがベスト。

【守りのPOINT】

ダッシュを中心に攻撃を組み立てる場合、気をつけたいのはフィールドの地形。少々弾がさえぎられる場所くらいならともかく、壁だらけでダッシュ後に壁にハマリ、狙い撃ちされてしまうことだけは避けたい。どのフィールドにどんな壁があるかをよく熟知するのがポイントだ。

▲敵が地形にはまったときは大チャンス。容赦なく一番強力な武器を叩き込もう。

 ©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1997 協力:伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊

バトリングワールドの序盤をフローチャートで大攻略!!

ボウの街イベントチャート

スタート
- スコープドッグ入手
- それ以外のA・Tを入手 → フッドと対決
  - 負ける → 有名度が高いときに、酒場へ
  - 勝つ → スコープドッグ入手 → 有名度が高いときに、酒場へ

有名度が高いときに、酒場へ
↓
コック&ゲスパと対決
- ゲスパに負ける → コック&ゲスパと対決
- コックに負ける → 3000G奪われる
- コックに勝つ → コック&ゲスパがボウから消える

↓
有名度が高く
ファームがMMのときに酒場でファームに話しかける
- レイヤを選ぶ → レイヤがMMになる → バトリングを1回以上する
- ファームを選ぶ → そのままファームがMMになる → 酒場に行く → ロッグ・ヴァルマンと対戦 → 勝っても負けてもOK

↓
有名度が高いときに、事務所へ行く
- シャリフと契約する
- シャリフと契約しない → MMと契約が切れる → MMと再契約 → 有名度が高いときに、事務所へ行く

- 挑戦者全員に勝つ → ライトスコープドッグか2000Gを入手
- 挑戦者の誰か(イシュカ含む)に負ける

↓
オービスと対決
- 負ける → オービスと対決
- 勝つ → スコープドッグターボカスタムを入手
コボトの街へ行けるようになる

**コボトの街でソドム関連のイベント終了後に
ボウの街へ戻ったときに…**

①ベルゼルガに乗っていないか、ベルゼルガからほかのATに乗り換えている
有名度が高い

②ベルゼルガに乗っている

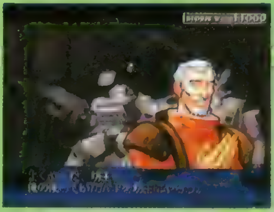
③イシュカに勝った時点で有名度が高い
↓
シャリフと対戦
- 勝つ → ダイビングビートルをもらうか否かを選択 → 有名度が高い
- 負ける → ボウでのイベント終了

④ベルゼルガに乗っていて
有名度が高い

↓
ムディと対戦
- 断る → ムディと対戦
- 勝つ or 負ける → 有名度が高い

↓
ガニアル&ボーグルと対戦
勝つ or 負ける
↓
2人がボウからいなくなる
↓
ボウでのイベント終了

▶お得なA・T入手法



マッチメーカー(以下MM)と初めて契約したときに入手したA・Tがスコープドッグ以外だった場合、フッドという男が挑戦してくる。彼に勝つと、スコープドッグを譲ってくれるのだ。こんなオイシイ話は見逃すな。

▶真のレッドショルダーは誰だ

入場のテーマにBGMの6番を選んでいると、ガルブという男に因縁をつけられる。実はこのBGMこそ、有名なレッドショルダーのマーチなのだ。キミの力がレッドショルダーの名にふさわしいのか、彼に試されるぞ。

●街から出られるチャンスを見逃すな!

基本的にそこでのイベントをクリアするまでは街を出ることはできないが、ときどきその街を出られることがある。このときに前の街へ戻ったりすると、意外なイベントが起こることがあるのだ。街から出られるかどうかは、こまめにチェックしてみて、出られるようなら移動してみよう。

▶ソドムを殴って闇ショップへ行こう

ロッグ・ヴァルマンと戦ったあと、ソドムとの会話でヤツを殴ると、コボトの街の闇ショップへ行けるようになる。ここは、普通のショップでは見られない装備を扱っているのだ。ちなみに、殴らなかった場合はファッティーを入手できる。

▶謎の美女エリーナの目的は?

故郷のバララントに帰るためにバトリングで金を稼いでいるというエリーナ。テリーとの対戦後に、彼女を手伝うか、ジオと契約するかを選択することになる。どこか陰を持った女性だけに、何かと力になりたくもあるが…キミならどうする?

▶元祖青の騎士あらわる!

テリーと対戦する以前に酒場に行くと、2分の1の確率でシャ・バックと対戦することになる。このクエント人の男は、なんとケインのタッグパートナーで、一番最初に青の騎士を名乗っていたその人なのだ! 元祖青の騎士のお手並み拝見!!

コボトの街イベントチャート

スタート
↓
酒場でソドムがMMになる
↓
事務所へ行く
↓
ソドムのマッチメイクを…
- 受ける → バトリング → ソドムのマッチメイクを…
- 断る → 解雇される

↓
酒場へ行く
↓
ロッグ・ヴァルマンと対戦
- 断る → 酒場へ行く
- 負ける → 酒場でソドムがMMになる
- 勝つ → ソドムと会う

ソドムと会う
- 殴る → コボトの闇ショップへ行けるようになる
- 考える → ファッティー入手

↓
有名度が高いときに、酒場に行く
↓
ハール・モルドと対戦
↓
有名度を上げる
↓
ゲスパ&コックと対戦
- 双方に勝つ
- ゲスパに負ける → 5000G取られる

↓
有名度を上げたあとで、自分のMMに話しかける
↓
テリーと対戦
- 勝つ → 1200G入手
- 負ける or 拒否 → MMから解雇される

↓
有名度が高い
- ジオと契約 → ハバリと対戦 → クルガーと対戦 → 勝つ or 負ける → レイヤと話す → ワダの街へ移動可能に
- エリーナと約束 → マルサスと対戦
  - 負けて酒場に行く → マルサスと会話 → マルサスと対戦
  - 勝つ → エリーナと話す → ダラの街へ移動可能に

↓
有名度が高い状態で、
ケインに4回話しかけた後フッドと話す
↓
フッドと対戦
- 負ける → 有名度が高く、MMとの契約を破棄している
- 勝つ → ジオと契約…
  - している
  - していない → ツイードと契約 → 今後酒場にツイードが出る

↓
有名度が高く、MMとの契約を破棄している
↓
ゲスパと対戦
- 断る → ゲスパと対戦
- 負ける → 有名度が高い
- 勝つ → ツイードと契約 → 今後酒場にツイードが出ることがある

↓
有名度が高い
↓
ダイと対戦
- 勝つ → 3000Gもらえる
- 負ける

↓
コボトでのイベント終了.

PACK IN SOFT
だれが最速か
勝負は、湾岸線でつけてやる。
児島玲子
加藤あい
小沢なつき
嘉門洋子
(1997ビジュアルクィーン)
長谷川京子
STAFF
監督:サトウトシキ「アタシはジュース」
企画原案:大野泰生 / 脚本:勝山茂雄
撮影:小山田勝治 / 照明:高田 賢
音楽:寺田創一、野見祐二「耳をすませば」
音響効果:丹 雄二/映像:東洋化学工業(株)
撮影協力:オートテック
(株)東北サファリパーク エビスサーキット部
(株)エムエフサウンド千葉
(株)アベックス
(株)アブ・フラッグ
CAST
加藤あい(椿みはる役・・・Story-1)
小沢なつき(佐山真弓役・・・Story-2)
長谷川京子(吉川彩美役・・・Story-3)
嘉門洋子(小早川麗香役・・Story-4)
児島玲子(神保由美役・・・Story-5)
主題歌「JUST YOU AND I」SHAROM SINGH
まるで一本の映画ようにプレイする。シネマストーリー・ドライビングゲーム
湾岸トライアル
"湾岸デッドヒート"シリーズ最新作が、全てをモデルチェンジしてプレイステーションを疾駆する。
深夜未明、首都高"湾岸線"。タイヤが雄叫びをあげ、鋼鉄の心臓が高らかに鼓動を響かせる。スピードに魅せられた男たちが、帰ってきた。
■200Km/hオーバーの攻めぎあいを、戦慄とともに再現したテクスチャー&ポリゴンレース画面。
■約1時間にもおよぶ実写ムービーを駆使した、5つのシナリオから選択できるストーリーモード。
■その他にも、2プレイヤー対戦・チューニング&レース・タイムアタックの各モードを搭載。
特に、ストーリーモードは、俊英サトウトシキ監督のもとに完全に映画として制作され、それぞれのシナリオを彩る5人のヒロインとドラマが展開する。トップスピードで飛び込むコーナーの先にあるものは、勝利の栄光か、それともクラッシュか。来春1月、湾岸線に新たな最速伝説が刻まれる。
1998年1月発売予定
CD-ROM2枚組
価格未定
PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
©1997 Victor Interactive Software Inc.
パック イン ソフト本部 TEL.03-5466-1757
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

Victor
このゲームは
高等学校の校長先生になって
学校を運営する
シミュレーションゲームです。
校長先生は大変だ！
3つのシミュレーション要素が凝縮！
経営
学校経営の基本は、やっぱりお金！
収支のバランスをとりながら、健全運営を目指しましょう！
建設
学校の施設造りも校長の重要な仕事です。
生徒や教師により良い環境を提供してあげましょう！
育成
なんといっても学校は教育の場。
生徒を健全に教育して初めて、学校のランクが上がるのです！
校舎の建設から、学校経営、教職員や生徒の管理・育成まで校長先生の仕事は大忙し！目指すは、自分が思い描く理想の学校！有名スポーツ校、進学校を育て上げ、生徒数を誇るマンモス校をつくりあげよう！
建てた校舎内を見回ることが出来る、3次元の校内視察モード搭載！
校長先生ナリキリ・シミュレーション
学校をつくろう!!
学校運営をサポートしてくれる4人の教頭先生たち
12月18日発売予定
¥5,800（税抜）
©1997 Refine Textile co., ltd. ©1997 Victor Interactive Software Inc.
〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル　ビクターソフト本部 TEL. 03-3406-9133

""PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「アルナムの翼」を予約して下さった方の中から抽選で2000名に、
ゲーム内で実際に使ったアニメのセル原画をプレゼント!!

店頭にある予約用チラシに、ご自分の名前・郵便番号・住所・電話番号を明記の上、予約して頂いたお店の判を押していただき、弊社までご送付下さい（一部予約を受け付けないお店もございます。ご了承下さい）。お名前とご住所にはふりがなをお忘れなくお書き下さい。〆切は発売日の消印有効です。
（ショップの皆様へお願い：予約抽選用のチラシを用意しております。予約希望のお客様がいらっしゃいましたら、お店の判を押していただくよう、お願い申し上げます）

クスミダ役・結城比呂＆カリン役・菊池志穂のトーク入り「アルナムの翼プレミアムプロモーションビデオ」を抽選で１０００名にプレゼント！
詳しくは商品に同封されているハガキをご覧ください。

だれでも参加おっけぇ～の発売記念クイ～ズ!!

Q：なんで**俺**は泣いてるん**だ**ぁ～～～っっっ!? **それ**を答えてくれ～～っっ!!

①「アルナムの翼」のＰＲビデオに感動して思わず泣いてしまったよ!!
②生き別れとなっていたお母さんにやっと出会えたのだ!!
③あこがれのスズメ姉さんにふられたーーーっっ!!

ヒントだ！ この雑誌に載っている「アルナムの翼」の記事を読むか、ゲームショップの店頭等で「アルナムの翼」のＰＲビデオを見るといいぜ！

応募方法だ！ 官製はがきに、住所・氏名・年齢・電話番号・クイズの答えを記入して、下の住所に「(株)ライトスタッフ　発売記念クイズ係」という宛名を書いて送ってくれよな！

締切は９７年１２月２５日(アルナムの翼発売日)必着で、抽選日程は９８年１月上旬、発表は９８年２月中旬頃にこの雑誌で発表するぜ！

アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

12月25日発売／価格6,800円／ロールプレイングゲーム／３枚組

1等

デスクトップ型パソコン　1名様
NEC　PC−9821V233M7D7

2等

MDウォークマン（録･再）5名様
SONY　MZ−R4ST

3等

「アルナムの翼」
テレホンカード７枚セット
50名様

RS 株式会社 ライトスタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

CAPCOM
PlayStation
闘いの舞台は、3つある。
[スーパーストリートファイターII]
[スーパーストリートファイターIIX]
[ストリートファイターZERO2']
STREET FIGHTER COLLECTION
対戦格闘 ストリートファイターコレクション
●プレイステーション版 好評発売中!
標準価格5,800円(税別)〈2枚組〉
©CAPCOM CO.,LTD. 1991,1993,1994,1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX FAX.06-947-4540
カプコンソフト情報:大阪06-946-6659 東京:03-3340-0710
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp/

CONTENTS

CALCOLO！～カルコロ！おちものシューティング～
アインハンダー
REAL ROBOTS FINAL ATTACK
ツインビーRPG
メタルギアソリッド
ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA
Neo ATLUS
Nightmare Project(YAKATA)
ブラッディロア
学校をつくろう!!
パズルボブル3 DX
その他

CALCOLO！～カルコロ！おちものシューティング～

11/16 PZG
▶¥4,800
▶クレフ インベンション
▶MC（1ブロック）

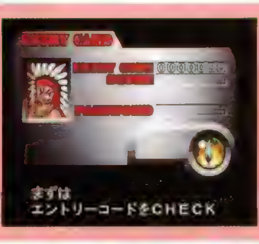
シューティング中心に打ち砕くか？　パズル中心に積み上げるか？
大連射＆大連鎖が面白い落ちものシューティングがついに登場!!

撃って壊して連鎖する新感覚PZG登場!!

パズルとシューティングを組み合わせた、まったく新しい感覚のＰＺＧ『カルコロ』がいよいよ登場。この『カルコロ』はシューティングの要素が導入されたことで、ちょっと変わった感覚でＰＺＧが楽しめるようになっているぞ。また、対戦はもちろんのことゲームモードには、ストーリーモードの〝カルコロ物語〟やプレイの結果を評価してくれる〝こどくにカルコロ〟などの楽しい要素が豊富に盛り込まれているのだ。ほかにも使用キャラが増えるなどクリア後のオマケ要素も満載！　右のカルコロCUPも見逃せないぞ。

極めてお得なカルコロCUP！

製品同封のハガキに記載されているエントリーコードを登録。そしてゲームクリア後に表示されるスコアとパスワードをハガキに書いて郵送するとスコアコンテストに参加できるぞ。



◀エントリー画面。優勝者には豪華賞品が授与される。

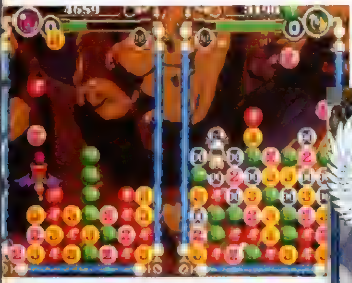
連鎖の快感とシューティングの興奮が１度に味わえる！

落ちモノパズル

この『カルコロ』は、０～９までの数字が表示された〝ナンバーカプセル〟を積んで消すというオーソドックスなＰＺＧだ。このカプセルは、表示された数字の数だけ縦や横に並べると消すことができるぞ。そして、消したカプセルの数に比例してお邪魔キャラの〝じゃまコロ〟を相手に送ることができるのだ。また、カプセルを消すと〝レベルゲージ〟が溜まって必殺技をだせるぞ。必殺技はレベル１～３の３段階にわかれていて、溜めれば溜めるほど強力な必殺技を繰り出せるのだ。

白熱のシューティング

パズル要素と並んで『カルコロ』の大きなウェイトを占めているのがシューティングの要素。プレイヤーは各キャラクターをうまく操作しながら次々と落ちてくるナンバーカプセルを撃って移動させるのだ。ショットは上下左右の四方向に撃つことが可能だ。中でも上方向へのショットは特別で、不要なナンバーカプセルや相手の送ってきたじゃまコロを破壊することができるぞ。これで、不要なカプセルを無理に積み上げる必要がなくなるので、ショットでどんどん消していけばいいのだ。



◀大連鎖で〝じゃまコロ〟を送って攻撃できるぞ。

▶相手の操作を逆にするといったカルコロならではの必殺技がいっぱいあるのだ。

ティフォン
素敵な王子との巡り合いを夢見る悪魔の少女。セクシーなボディを武器に相手のペースを乱す錯乱戦法が得意。

左右に移動
▲カプセルを横からショットすると左右に運べるぞ。

▲相手が〝じゃまコロ〟で攻撃してきても慌てることはないぞ。邪魔だと思ったらガンガン破壊しよう。

©1997 CLEF

アインハンダー

11/20 STG
▶¥5,800
▶スクウェア
▶MC(1ブロック)

撃って奪って破壊する。そのアンサンブルが絶妙な爽快感を奏でる、注目のノンブレイクSTG『アインハンダー』の最新情報を大公開！　このゲームならではの、魅力の数々に迫るのだ！

アインハンダーを襲う多彩な敵キャラを、登場時の演出とあわせて紹介！

発売日まであと1カ月足らずに迫った、スクウェア初のSTG『アインハンダー』。今回の記事では、ゲームに登場する敵キャラクターの中から特に個性の強いものをピックアップ。同時に本作の大きな魅力である、3D空間をリアルに感じさせてくれる演出にもスポットを当てていくぞ。

初公開の画面写真からノンブレイクSTG「アインハンダー」が持つ独特の雰囲気と、ゲーム感覚をバッチリ先取りしよう！

▲ステージの山場では3Dの演出が必ず盛り込まれる。演出中も戦闘は続いているのだ。

▶個性豊かな敵キャラも見逃せない。すべての敵に詳細な性能設定が用意されているのだ。

ガルネーレ　重ホバー戦車

重装甲列車「マンムート」を護衛するステージ2の中ボスで、列車を追撃するアインハンダーの前に突如立ちはだかる。ハサミ状のポッドから掃射されるバルカンと、追尾式のワスプの同時攻撃でプレイヤーを惑わせるぞ。ハサミを突き出しての体当たり攻撃もすばやく、要注意。

◀▲列車を追う自機の後方から猛スピードで接近する登場シーンは、アクション映画ばりの大迫力！

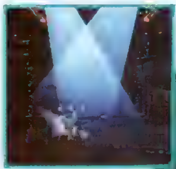
シャーベ　PW104b

地球の帝都、ゾードムを守る治安特殊警察機動隊の先兵。機動力に優れ、圧倒的な数で侵入者を包囲して攻撃する。このゲームで最初に接触する敵キャラだ。手強い相手ではないが、固い装甲を持つ敵との複合攻撃はあなどれない。

◀▲編隊を組んで画面の手前から回り込み、アインハンダーの前に登場。3D演出が凝っているのだ。

ザックトレーガー　SP01

上空にある反重力ユニットとケーブルでつなげられ、さながら気球のゴンドラのように、そのケーブルにぶら下がっている奇妙なフォルムの戦闘車輌。サーチライトでアインハンダーの位置を確認し、ワスプやバルカンなどのガンポッドでしつこく攻撃してくる。

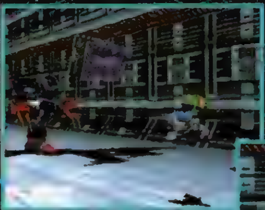


◀▼上からのサーチライトは、ザックトレーガーが降下してくる合図。ライトの真下にいると衝突してしまうぞ。

本邦初公開!! ステージ4+5に登場するボスを大紹介！

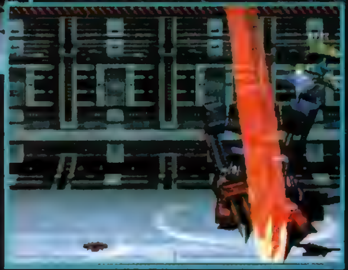
SPKBO6A
GESTELL

ステージ4のラストに登場するボス「ゲシュテル」は、接近しての格闘戦を得意とする汎用人型戦車だ。その巨大な機体からは想像もつかない機敏な動きと、闘争本能にまかせた熱ような攻撃が最大の武器だぞ。



◀闘争本能をむき出しにした攻撃が特徴的なゲシュテル。手近にあるコンテナを、アインハンダーに投げつける！

▼いきなりのジャンプの後に鋭い爪が一閃！　残光が尾を引くほどの鋭く素早い攻撃をかわしきれるか？



◀画面の奥に移動すると、アインハンダーを狙ってプラズマ弾を乱射する。ゲシュテルの目は常にアインハンダーの位置を捕捉し、次の瞬間にはその位置に寸分たがわぬ攻撃を繰り出してくるのだ。

ドラッヘ

SPKB-03

帝都を囲む防御壁の外で、アインハンダーの脱出を阻むべく立ちはだかる超重歩行戦車。2本の足で歩行し、前方に装着した巨大なアームを振り上げる姿は、伝説上の生物ドラゴンをイメージさせる。その装甲の厚さと火力たるや相当なもので、こちらの攻撃をものともせず持ち前のパワーを見せつけるのだ。

▲防御壁の外につながる長いトンネルの出口、その先に、眼光に似たライトが不気味に光る…。

◀眼光の正体は、超重歩行戦車ドラッヘ！ 巨大なアームを持ち上げて、アインハンダーを狙う！！

マンムート

重装甲列車

セレーネ軍の急襲に備えてブ厚い装甲と豊富な兵器で武装した重装甲列車「マンムート」は、帝都ゾードムと各地方都市を結ぶ帝国の貴重なライフライン。ステージ2では、この完全武装した輸送列車と一戦交えることになるぞ。無尽蔵とも思える火力を誇るマンムートに、撃ち勝つことは可能なのか？

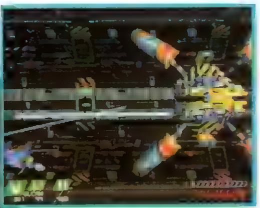
▲はるか遠くに列車のライトを確認。帝都ゾードムの補給経路を断つべく、追撃を開始する。

◀重装甲列車マンムートにギリギリまで接近。近くでみるとますます威圧感たっぷりなのだ。

ゲッコー

重歩行戦車

ゾードム軍の軍事補給基地を警護する重歩行戦車「ゲッコー」。多彩なレーザー兵器を駆使してアインハンダーの行く手を阻むこの強敵は、プレイヤーにとって大きな脅威となるはず。ゲッコー専属の補助車輌「グラッツコプフ」との連携攻撃は、来ることがわかっていても回避するのが難しい必殺の一撃だ。



▲最初は壁に張りついて多彩なレーザー兵器で攻撃してくる。気を抜くと撃ち抜かれるぞ。

◀レーザー砲台にある程度ダメージを与えると、地面に着地。この状態から、必殺の連携攻撃が……。

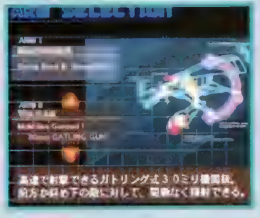
個人レベルのプレイヤー情報を管理、記憶する「ファイルシステム」を徹底解剖！

「アインハンダー」には、ファイルオプションという特殊なモードが用意されている。このモードでメモリーカード内に個人用のファイルを作成すると、「ファイルシステム」のさまざまな機能が使用可能になるのだ。

オプションの設定を記憶

難易度の設定やキーコンフィグなどのオプション設定は、すべて記録される。これは便利！

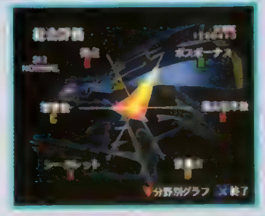
取得経験のあるガンポッドが初期装備に！



プレイ中に手に入れたガンポッドは、次のプレイから初期装備として搭載可能になるぞ！

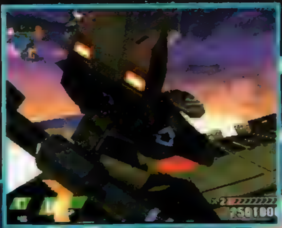
実力を判断する「プレイ評価システム」

このゲームでは、プレイする度にプレイヤーの実力が判断され、その結果が記録される。



千変万化のNINJAファイター！ SPKB07D DURER

火力、装甲、機動力をさらに向上させ、さまざまな状況の戦闘に適応できるよう改良された人型戦車。それが、ステージ5のボス「デューラー」だ。意表をついて繰り出される多彩な攻撃は、回避することすら至難の技なのだ。



◀攻撃を仕掛けながらも常に素早く移動するため、反撃もおぼつかない。

◀画面の手前をフッと横切る影……。その巨大なフォルムに見合わぬ俊敏な動きには、ド肝を抜かれることマチガイなし！

▲トリッキーな攻撃が身上のデューラー。実と思えば虚、虚と思えば実の攻撃に惑わされる者には「確実な死」あるのみだ

▼ アインハンダー

©1997 スクウェア

リアルロボッツファイナルアタック

リアルロボット同士の夢のバトルが3D空間で体験できる！　ロボットアニメファン必見の続報がついに届いた!!　3体ものRシリーズロボットが登場するのもこのゲームの魅力の1つなのだ

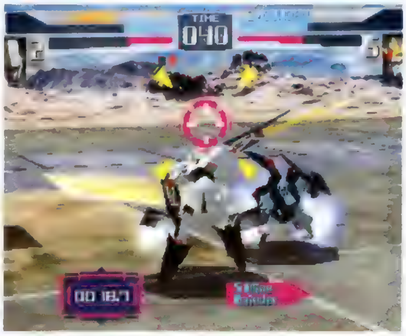
1月（予）	3D・STG
▶¥6,800	
▶バンプレスト	
▶TC 2P対戦可	

サンプル版で変更された基本操作と共に基礎知識を紹介

基本操作			
L1ボタン	しゃがみ	○ボタン	ウエポン
L2ボタン	左旋回	⊗ボタン	ダッシュ
R1ボタン	ジャンプ	△ボタン	近距離攻撃
R2ボタン	右旋回	□ボタン	ガード
✚キー	自機の移動と武器選択に使用する。移動は上入力で画面奥、下入力で画面手前、あとは左右への歩行。		

以前紹介した時点では、それぞれのロボットが装備している３つの武器が、◎ボタンにビームライフル、▢ボタンにビームサーベル、◬ボタンにグレネードといったようにコントローラのボタン個別に対応していた。今回改良された操作系では攻撃ボタンが１つになり、✚キーの上下、左右と攻撃ボタンを同時に押すことで武器の切り替えが行えるようになっている。例えば、Ｚガンダムを使用していてグレネードで攻撃したい場合は、武器に対応している✚キーの左または右を押しながら、ウエポンを使用する◎ボタンを押せばいいワケだ。また、✚キーがニュートラル状態でも武器は対応しているので、上下、左右、ニュートラルの３パターンで武器を選択できるぞ。そのほかの基本操作は、Ｒ１ボタンでジャンプ、Ｌ１ボタンでしゃがみ、Ｒ２・Ｌ２ボタンで左右への旋回、⊗ボタンと✚キーの組み合わせでダッシュ、▢ボタンでダメージをやわらげるガード、◬ボタンで間合いが近い相手に対して、近距離攻撃ができる。また✚キーの同じ方向を２回素早く押すと、通常よりも歩行スピードが上がるぞ。

✚キーと８つのボタンを使用するため、ちょっと操作に慣れるまで大変かもしれないが、その分、自在に操れるようになったときの自由度の高さ、気持ちよさは保証付きだぞ!!　がんばって練習しよう。

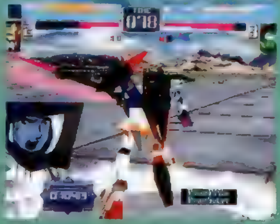


MOVE ダッシュにジャンプと自由なアクション

360度、画面内を自由に動くことができるこのゲーム。上で紹介した基本操作に加え、アクションの組み合わせにより、もっとスゴイ動きが可能なのだ。例えば、しゃがみ状態からジャンプをすることで通常よりも高いジャンプができたり、ジャンプ中でも攻撃やダッシュ移動なども可能だぞ。これぞ本格派３Ｄ空間バトル!!

WEAPON 数種類の武器を使いこなそう！

登場する11体のリアルロボットには、それぞれ数種類の基本ウエポンが装備されている。武器は、その原作にちなんだものが装備され、当然効果が異なる。状況に合わせた武器をチョイスしながら戦うのが、戦術の基本になるだろう。中には、１撃で相手の体力を半分にしてしまう強力なものも……。



▲攻撃のメインになるのは、やはり飛び道具。ダッシュ中に撃つといいぞ。

▼ソードを使った飛び道具はウェーブと呼ばれ、近距離攻撃にも利用できる。

それぞれのロボットに装備されているのだ。

©創通エージェンシー・サンライズ　©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日　©BANPRESTO 1998

ついに完成した"R"シリーズの性能をチェック!!

ここで紹介する３体のRシリーズロボットは、同社の人気タイトル『スーパーロボット大戦』に登場するオリジナルゲームキャラなのだ。おなじみのリアルロボットに負けず劣らず、かっこいいデザインだよね。このゲームでは、謎のロボットを訳あって護衛している。

▲ポリゴンでモデリングされたRシリーズは、どれもカッコ良く仕上がっている。しかしゲーム初期では使用できないらしい…。

R-1

機動性に優れているR-１は、現段階ではダッシュによるスキがほとんどない。連続ダッシュで相手の頭を取るように移動し、引きつけてから攻撃をヒットさせるパターンがもっとも強いと思われる。

WEAPON 1 Gリボルバー

腕から単発の弾を発射するGリボルバー。ホーミング性能はほとんどないが、前ダッシュしつつ撃つと２連射になる。

WEAPON 2 コールドメタルナイフ

ビームのブーメランのようなものを飛ばして攻撃する。ホーミング性能が高く、相手のダッシュに合わせて出すと効果的。

WEAPON 3 W・Gリボルバー

Gリボルバーを両手から放ち２発の弾を撃つ。攻撃判定が大きく、前ダッシュから出すと６発の弾が飛んでいくぞ。

R-2

重量級のR-２は機動力こそないものの、火力は他を圧倒するものがある。現時点のサンプル版では、ある程度のダメージを覚悟で突っ込んでいっても、１撃当てれば帳尻が合ってしまう程の威力を誇る。

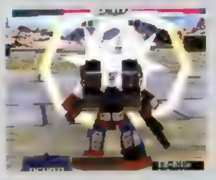
WEAPON 1 マグナ・ビームライフル

R-２らしい大きな銃からビーム弾を撃って攻撃する。相手を牽制するのに役に立ちそうな武器と言えそうだ。

WEAPON 2 ビームサーベル

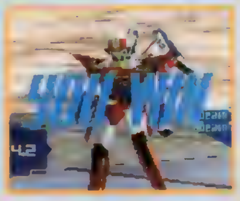
ブーメランのような光線を放つビームサーベル。ホーミング性能が高く、相手のダッシュを封じるのに効果的。

WEAPON 3 ビームチャクラム



R-２最大の武器であるビームチャクラム。太いレーザーを前方へ発射する。その威力はハンパじゃないほど強力だ！

R-3

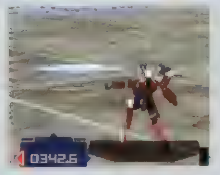


紅一点(!?)の女性型リアルロボット。軽量のため機動性に優れ、装備している武器はすべてホーミング性能が高い。相手との距離を常に保って、遠距離からダメージを与えていくタイプの機体と言えるだろう。

WEAPON 1 ビームソード(縦)

ソードの先からビームの剣風を飛ばして攻撃する。これは縦斬りパターンで、上下方向への攻撃判定が強いのだ。

WEAPON 2 ビームソード(横)



ビームソードの横斬りパターン。ホーミング性能が非常に高いので、ダッシュをしながら撃って相手を翻弄しよう！

WEAPON 3 ストライク・シールド

背中に装備しているポッドから、ミサイルを発射する。障害物の陰からでも、放物線を描いて飛んでいくので使えるぞ。

ツインビーRPG

『ツインビー』の人気キャラクターたちか大活躍するコミカルゲーム『ツインビーRPG』の続報をお届け！ しっかりチェックしないと、話題に乗り遅れちゃうぞ!!

発売日未定	RPG
▶価格未定	
▶コナミ	
▶MC(ブロック数未定)	

最新情報満載でゲームの魅力に大接近よ♥

プレイヤーとツインビーの性格がリンクするシステムや、ポリゴンのキャラクターが画面狭しと立ち回るコミカルな戦闘シーンなど、見どころがいっぱいのシリーズ最新作『ツインビーＲＰＧ』。今回は、この作品に登場するおなじみのキャラクターたちを紹介しつつ、ゲームの最新情報をチェックしていこう。

▼シリーズ初のＲＰＧである本作の主人公は、なんとキミ自身。どんな冒険が待ち受けるのか？

◀シリーズの定番キャラクターたちも、モチロン総登場！

マドカの活躍にも期待してね♥

どんぶり島のマドンナよ♥ マドカ

デザート中学に通いながら、喫茶店「ファンタジアン」の店長を務めるどんぶり島のマドンナ。彼女が入れるコーヒーはおいしいと評判だが、腕によりをかけたクッキーの味は……。

冒険のサポートはまかせなさい

シナモン博士

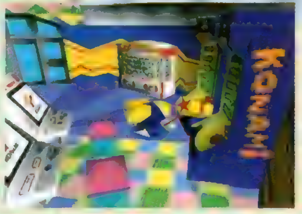
ツインビーたちを設計した天才科学者で、パステルとミントのおじいさん。冒険の良きアドバイザーになってくれる

どんぶり島の有名スポットに案内してあげよう

物語の舞台となるどんぶり島には、ラジオドラマなどでおなじみの場所を始めとして、さまざまなスポットが存在している。プレイヤーはパステルやミントらの仲間とともに、これらのスポットを巡りつつ冒険を展開するのだ。

▶道に人が倒れている。どうする…？

◀パステルとの出会い。心強い仲間だ。



◀ゲームコーナーで、ちょっと一息!?

戦闘シーンの演出に注目なのじゃ!

戦いを盛り上げる演出が豊富に盛り込まれた戦闘シーンも、『ツインビーRPG』の大きな魅力。ここでは戦闘シーンの演出をいくつか紹介しよう。また画面写真を見ればわかるとおり、戦闘には新キャラのフィーレンとモルテも参加するぞ！

◀ツインビーお得意のハンマー攻撃がヒット！ 通常攻撃はレベルに応じて変化していくぞ。

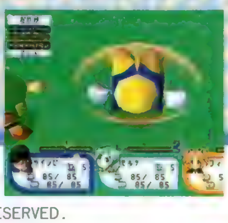
▶倒した敵はフルーツに変化する。フルーツを集めると、なにかいいことがあるのかな？

ウインビーのキュアタッチ！

▼パステルの優しい一面を象徴する回復系のベルパワー。

モルテのリフレクトオーラ！

▼モルテとフィーレンはメカには乗らず、超能力で戦うのだ！



REPLAYもあるぞ!

▶戦闘後に見ることができるリプレイ。残像による演出が追加されている。

島一番のマッドサイエンティストとはこのワシのことじゃ!

ワルモン博士

これまでも数々の悪だくみで、どんぶり島の平和を乱してきたマッドサイエンティスト。また何かたくらんでる？

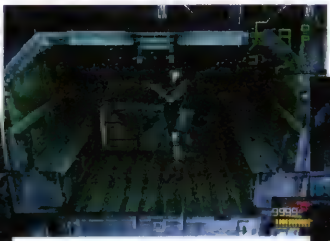
©1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

メタルギア ソリッド

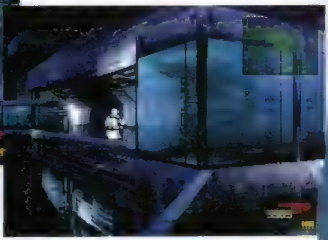
潜入の緊迫感という、まったく新しいゲーム性を生み出したあの名作が、最新の3D・CGによって、最高のエンターテインメントとして新登場！ 現役FOX HOUND部隊の待つ要塞基地へ潜入せよ！

98年(予) ACT
▶価格未定
▶コナミ
▶対応周辺機器未定

最新の画面写真で迫真の演出を紹介！



◀トラック内部に隠れると、カメラ視点も変化。外の様子はどうなっている？



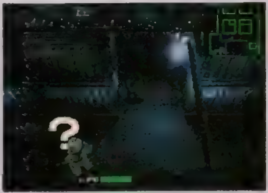
▶潜入口にあたる建物の、2階通路の構造。ガラスごしに巡回中の兵士が見える。

徹底的に作り込まれた舞台設定と世界観を、3Dポリゴンの空間に構築することにより、『メタルギア ソリッド』はこれまでにないリアルさを手に入れた。今回は、その迫真の演出の一部を紹介しよう。視点の変化ひとつをとっても、これまでにない緻密さで作りこまれていることに、注目してほしい。

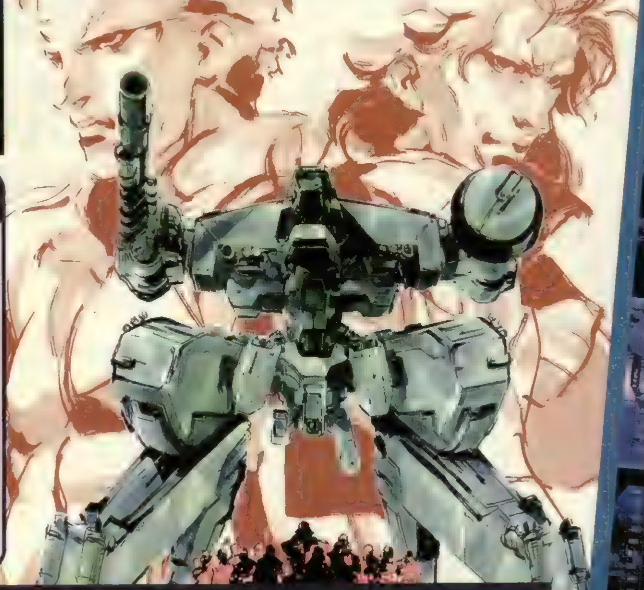
▶雪の上を歩けば足跡が。敵に発見される可能性は？

敵のアルゴリズムもさらに進化!?

この写真の敵兵は、新登場の〝？モード〟と呼ばれる状態になっている。ソリッドスネークを発見したわけではないが、物音などに気づいて「なにか怪しい」と感じている、といったところか。緊迫感は抜群だ。



▲？モードでは、通常よりも注意深くなっているので、うかつな行動はできないだろう。さて、どうする!?

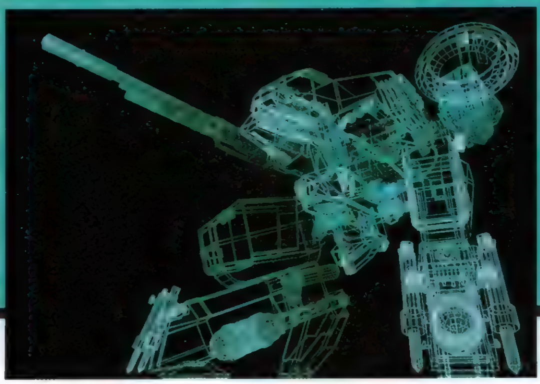


迫力!! スティンガーミサイルによる爆破シーン!!

ソリッドスネークがゲーム中で使うさまざまな兵器のひとつ、携帯対空ミサイル。照準から、ミサイルが飛んで着弾、一瞬の閃光のあと爆発、という過程がリアルに描かれているぞ。

そして、もちろんアイツも…!

メタルギア――タイトルにもなっている、核搭載型二足歩行戦車。前2作においても、最強の敵として登場してきた。今回、占領された核兵器保存庫に、この最終兵器が配備されている可能性は極めて高い。ソリッドスネークとの、3度目の対決のときは近い!?



◀ワイヤーフレームで描かれた、最新モードのメタルギア。3D空間での、その戦闘力は？

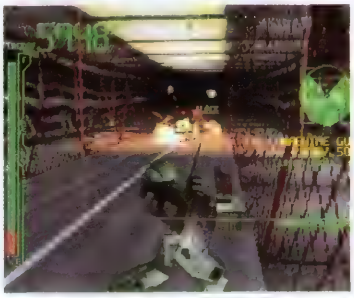
©1987 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ARMORED CORE
PROJECT PHANTASMA

細かいマシンセッティングやスピード感あふれる戦闘シーンでプレイヤーを魅了した『アーマード・コア』。その続編が、新要素を加えて早くも登場するのだ!!

12|4(予) 3D・ACT
▶¥4,800
▶フロム・ソフトウェア
▶MC(1ブロック) 対戦ケーブル対応

前作と大きく違う3つのポイントをバッチリ紹介!!



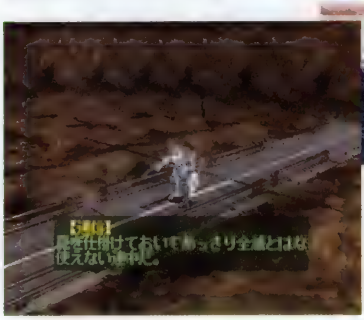
▲戦闘シーンやセッティングなどの基本的なシステムは前作と同じなので、安心してプレイできる。

夏に発売され、大好評だった3DメカACT『アーマード・コア』。その続編『プロジェクトファンタズマ』(以下『PP』)が、この冬登場する！　この『PP』では前作で作ったマシンデータを流用することができるのはもちろん、3つの新要素も加わり、前作をプレイした人も、そうでない人も楽しめるようになっている。今回は前作との違いと序盤のミッションを紹介していくぞ。

ポイント1 STORY 新たな主人公の戦いの物語
ストーリー

『PP』のシナリオモードでは、ミッションに連続性があったり、パートナーやライバルが要所要所で登場するなど、前作と比べるとストーリーが非常に重視されている。また、前作とのつながりは時代背景が同じだけで、まったく別のレイヴン（傭兵）の話なので、初めてプレイする人でも楽しむことができるのだ。

▲ミッション終了時には、イベントが起こることも。ちなみにスミカ（CV：長沢美樹）は、主人公のパートナー。

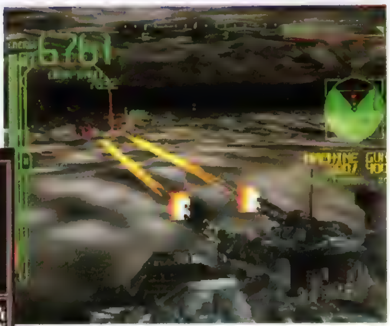


◀凄腕のレイヴン、スティンガー（CV：速水奨）。主人公の前に立ちふさがる強敵として、何度も登場する。

ポイント2 ARENA レイヴン同士がランクを賭けて戦う
アリーナ

「アリーナ」では自分より1つ上位か、下位のランクのレイヴンと戦えるようになっている。最初は、50位から始まり、上位のものに勝てばランクが上がり、賞金やパーツも手に入るのだ。

▶アリーナで勝つと賞金やパーツが得られる。しかも修理費や弾薬費は一切かからないのが嬉しい。



▲森林地帯や都市、洞窟など、さまざまなステージがあり、自由に選択して戦うことができる。

ポイント3 PARTS 新たに登場した数多くのパーツ
パーツ

マシンセッティングのバリエーションをアップするために、新規パーツが多数追加された。そのパーツの多くは従来のパーツをパワーアップしたものだが、前作でしか手に入らないパーツもあるので、前作のデータを使えば、より強いマシンをセッティングすることもできるぞ。

WN-SMSS24
◀ミサイルを垂直に発射することができる特殊なミサイルポッド。

WG-RFM118
▶連射速度の速いライフル。今までのものと比べると破壊力が大きい。

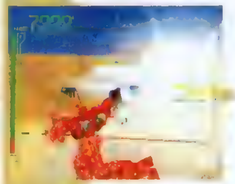
MISSION

ゲームの序盤で請け負うミッションを紹介しよう。ミッションごとに様々な目的があるのも、このゲームの特徴のひとつなのだ！

❶ 強行策

▲物資集積所にいる、護衛機すべての破壊が目的。

❷ アンバー・クラウン潜入



▲セキュリティシステムを破り地下都市へ潜入する。

❸ 救　出

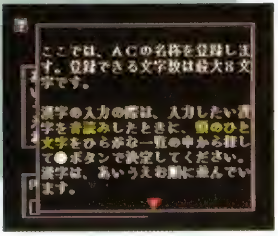
▲ある人物の救出を目的とし、装甲輸送車を襲う。

❹ 研究施設侵入

▲研究施設に侵入し、ある人物を助け出すことが目的。

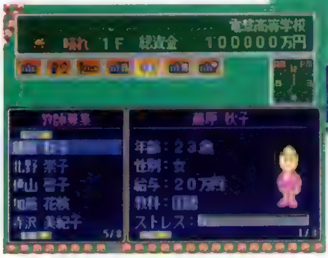
初心者も安心 リアルタイムヘルプ機能

前作をプレイしていない人や、ゲームの初心者に嬉しいのが、このリアルタイムヘルプ機能だ。これは画面中、左上に?マークが表示されているとき、スタートボタンを押せば細かい説明や、操作方法を簡単に見ることができる、とっても便利な機能なのだ。



©1997 From Soft ware, Inc.
※画面は開発中のものです。また、このソフトは前作『アーマード・コア』の改訂版ではなく、システムの一部を改良したオリジナルストーリーの新作です。

▼まずは教鞭を振るう教師を、教科ごとに決定する。年輩の教師ほど給料は高くつくぞ。また学校の運営中は、教師たちのストレスにも気を配らなければならない。



▲知名度が上がって生徒数が増えたら、授業や部活動が満足に行えるように施設を充実させる。生徒たちのことを第一に考えたクリーンな運営方針が大切だ。

学校をつくろう!!

運営、育成、設計建築の要素が1つになった学校経営SLG！

12 18 SLG
▶¥5,800
▶ビクターソフト
▶MC（15ブロック）

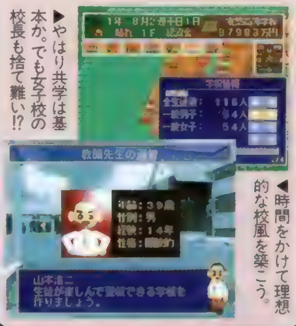
理想の高等学校を作ろう！

「学校をつくろう!!」は、高等学校という一風変わった素材をテーマにした経営ＳＬＧだ。プレイヤーは高等学校の校長になって、資金のやりくりや生徒の育成、施設の増改築も含めた、広い意味での学校の運営を体験できるのだ。ゲームの目的は、学校を生徒数3000人以上のマンモス校にまで発展させること。そのためには、優秀な教師を集めて生徒を健全に育成し、大事な生徒たちが快適なスクールライフを送れるように施設も整えて、さらに学校の知名度も上げる必要がある。ただし、資金ぐりにも注意しないと破産宣告を受けてしまうぞ。

◀学校ではさまざまなイベントが発生！深刻な不祥事にどう対処する？

フレキシブルな学校の運営が可能なのだ

学校を発展させる方針はプレイヤーの考え１つ。学力のレベルを上げて優秀な進学校にするのも、部活動を盛んにしてスポーツ校として名を広めるのも、校長であるキミの自由なのだ！



▶やはり共学は基本か。でも女子校の校長も捨て難い!?

◀時間をかけて理想的な校風を築こう。

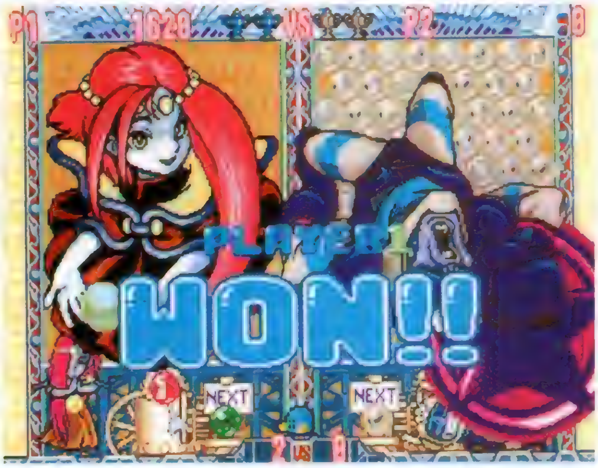
パズルボブル3DX

アーケードで人気のＰＺＧが早くもＰＳに登場！

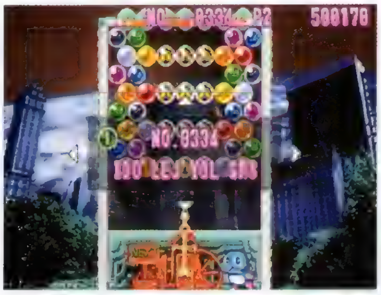
11 6 PZG
▶¥4,800
▶タイトー
▶MC（1ブロック）

オリジナル要素が満載なのだ！

アーケードでの人気もさめやらぬまま、はやくもＰＳに登場する『パズルボブル３ＤＸ』。デラックスの名が示すとおり、このソフトには家庭用ならではのオリジナル要素が満載！　その中で特に注目なのが、新しく追加された「エディット」「コレクション」「チャレンジ」「とことん対戦」の４つのモード。これらの新モードが、楽しみ方のバリエーションをより多彩にしているぞ。また、特定の条件を満たすことで数人の隠しキャラが登場するなど、あっと驚く隠しフィーチャーも盛りだくさんなのだ。プレイしたことのない人はもちろんのこと、アーケードで熱中した人にも十分に楽しめる内容なのだ！



▶個性豊かな８人のキャラが登場。隠しキャラも……。

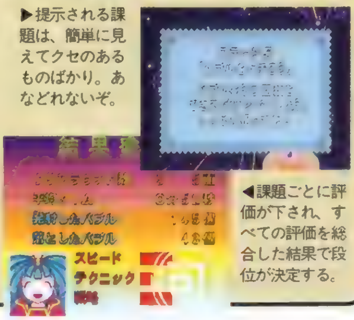


▲新モードの１つ「コレクション」モード。一般ユーザーから公募した1025面ものラウンドに挑戦できる。

◀やっぱり熱いのは２Ｐ対戦。とことん腕を競い合おう！

チャレンジモードで腕試しをしよう！

ステージごとに提示される課題に挑戦しつつ、５つのステージをクリアする「チャレンジ」モード。このモードを最後までクリアすると、プレイヤーの実力を総合的に評価した段位が表示されるぞ。腕試しに最適なのだ！



▶提示される課題は、簡単に見えてクセのあるものばかり。あなどれないぞ。

◀課題ごとに評価が下され、すべての評価を総合した結果で段位が決定する。

©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 Refine Textile co,ltd.©TAITO CORP. 1996, 1997

Neo ATLAS ネオアトラス

1月(予)　SLG
▶¥5,800
▶アートディンク
▶MC(ブロック数未定)

時は15世紀、海の向こうには誰も見たことのない世界と"未知"という名のロマンが眠っていた…。
プレイヤーだけの世界地図を作る、あの壮大なスケールのSLGがパワーアップしてPSに登場!

未知なる世界に夢をはせる壮大な探索SLG

世界の謎を解き明かそう

この『ネオアトラス』の舞台は大航海時代と呼ばれた15世紀のポルトガル。プレイヤーは国王から南方地域の調査を命じられた商人となり、その当時誰も知ることのなかった世界の姿を明らかにしていくぞ。このゲームの前作に当たる『アトラス』は、91年にPC版で登場したSLG。派手なゲームではなかったが、当時はその奥深さに病み付きになるファンが続出した。今作では、好評だった前作のシステムはそのままに、世界地図は迫力あるポリゴンにグレードアップ。美しいグラフィックによるイベント（提督の新発見）も目白押しなので、未知なる土地の探索にロマンを感じる人なら絶対に楽しめること請け合いだぞ。

ゲームの基本的な流れを紹介

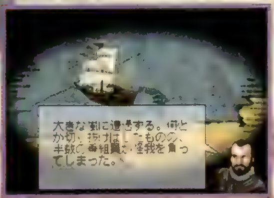
提督の報告をもとに地図を描き、謎に包まれた世界の真の姿を見極めることが、このゲームの最終的な目的だ。調査した土地で町や特産品などを見つけたら、貿易の航路を開くこともできる。こうして商人としての手腕も発揮して、運営資金を確保することで、プレイヤーは"発見"と"経営"という異なる面白さを同時に味わうことができるのだ。調査を進めていくと、様々な興味深い謎に遭遇するはずだが、謎の解明を試みるもよし、とりあえず放置して別の新天地を求めるもよし、その楽しみ方も千差万別なのだ。

1 探索する船団を編成

すべての調査は、手元にある資金をもとにして、提督と船舶からなる船団を編成することから始まる。

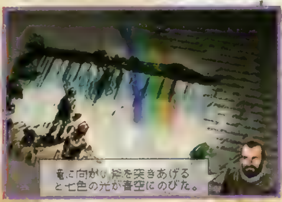
2 様々な困難がふりそそぐ…

海の冒険には危険がつきもの。すべての航海が順調に進むとは限らない。進路を誤って迷ってしまうこともあるし、場合によっては遭難して帰らぬ人となってしまうことも……。



3 驚きに満ちた報告が到着

提督から未知の発見に[illegible]報告を聞くときには、誰もが胸をときめかさずにはいられない。ありふれた町の話から、怪物や超常現象の発見まで、そのバリエーションは多彩でプレイヤーを飽きさせないのだ。



◀その土地ならではの珍しい現象の報告も聞けるぞ。

▶手に汗握る提督の冒険談が次々と寄せられる。

4 報告をもとに地図を描こう！

提督からのさまざまな報告を信じるかどうかはプレイヤー次第。信じた事柄をもとにして、プレイヤーだけの世界地図が描かれていくことになる。プレイヤーの判断によって、世界で1つしかないユニークな地図が作られていくのだ。

▲ゲーム画面で表示される世界の姿。奥の雲に覆われた部分は、未調査領域なのだ。

◀地図はポリゴンで作られていて、探索した世界を好きな角度から鑑賞できるぞ。

名品・珍品を発見!

調査が進んだ土地からは、珍しい風土、謎の遺跡、特産物など様々な発見がもたらされる。名品や珍品は貿易に利用することも可能で、これをもとにして新たな航海資金を稼いでいくのだ。

Neo ATLAS

Neo ATLAS ©1998 FlipFlop. All Rights Reserved.
ATLAS ©1991 ARTDINK. All Rights Reserved.

DEBUT21 ～デビュー21～

新情報を中心に期待の育成SLGの続報をお届けするぞ！

発売日未定 SLG
▶価格未定
▶NECインターチャネル
▶MC（1ブロック）

歌にダンスにアイドルは大忙し

アンドロイドの女の子「神崎アイ」を、一流のアイドルへ成長させるSLG『デビュー21』。今回紹介するのは、アイのお仕事シーン。アイドルとして活動するアイは、自分を売り込むためにさまざまな仕事をこなさなくてはならない。その内容は、歌番組などのTVでの仕事からCD店でのサイン会まで実に多彩。それらの仕事が成功に終われば、実際に仕事のデモシーンも流れるぞ。また、写真では動きが伝えられないのが残念だが、ダンスシーンでのアイの動きは必見。仕事を受けるのが楽しみになっちゃう、うれしい演出なのだ。

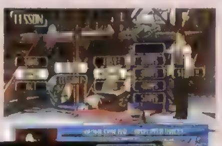
▼CD店でのサイン会で、1枚1枚健気にサインをするアイ。長蛇の列ができるか、閑古鳥が鳴くかはCDの売り上げしだい!? 寂しい思いをしないように育成に力を入れよう。

▲TV局のロビーにて。ライバルの萩原亮子はアイに、「芸能界で何年も生き残ることの難しさ」を諭す。だが、アイが活動を許されているのは1年間……。心境は複雑だろう。

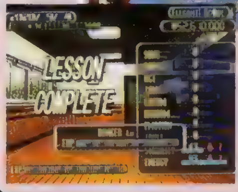
◀これがメイン画面。スケジュール入力やシステムなど、すべての基本となるのだ。

アイの成長システムに注目してみよう！

"歌唱力" や "演技力" など、アイには10種類のパラメータが設定されており、レッスンや仕事をこなすことで数値がアップする。また、アンドロイドのアイは体のパーツを交換して能力を上げることも可能だ。



▶まずは、レッスンの内容や日数、方向性などを設定。



◀するとそれに対応した経験値がアップ。

ナムコアンソロジー1

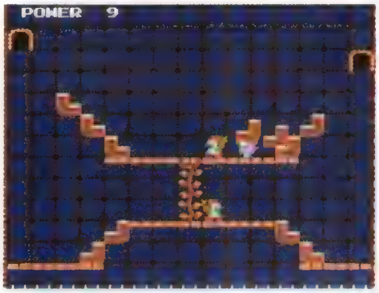
"ミュージアム"に続くナムコのバラエティゲームが登場だ！

発売日未定 ETC
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC（ブロック数未定）

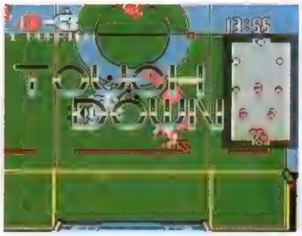
家庭用の名作が今よみがえる！

「ナムコミュージアム」でオールドゲームファンを狂喜乱舞させたナムコから、早くも新シリーズが登場！ その名も『ナムコアンソロジー』。前作がアーケードからの移植だったのに対して、今作はナムコが過去に家庭用として発売したゲームからのセレクションとなる。しかも、完全移植のオリジナル版のほかに、グラフィックなどをグレードアップしたアレンジ版も各ゲームに用意。懐かしい当時の画面でプレイするか、PSならではの美麗な画面で楽しむかはキミ次第だ。気になる収録タイトルは、FCから『スターラスター』、『バベルの塔』、『覇王の大陸』、MDから『レッスルボール』の合計4タイトルに決定している。

▶三国志を題材にしたSLG『覇王の大陸』のオリジナル版。'92年発売。右上と比べてみよう。



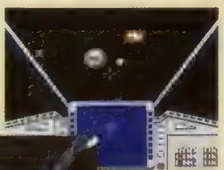
▲'86年に発売の『バベルの塔』。L字の石を積み上げて塔の頂上を目指すACTだ。写真はオリジナル版。



◀キックにパンチ、何でもあり。'91年発売の格闘SPG『レッスルボール』のオリジナル版。

ここまで進化したアレンジ版を見よ！

各ゲーム2種類ずつのモードがあり、4×2＝8種類のゲームが楽しめるのは前述の通り。ここでは『スターラスター』を例に挙げて、アレンジ版がどれだけ進化しているかをチェック。もちろん写真はPSの画面だぞ。



▶'85年に発売。SF仕立てのSTGで、独特の高速スクロールが話題を呼んだ。

◀そしてアレンジ版。敵機はポリゴンで描かれ、まるで別モノのよう。

©NEC InterChannel. Ltd. LICENCED BY HEADROOM.©IMAGEWORKS CO.,Ltd.© NAMCO LTD.

Nightmare Project 〈YAKATA〉

ミステリー小説を原作に持つ、異色のミステリーホラーRPGが登場する。このゲームには"小説ではお目にかかれない、RPGならではの大胆なトリック"も用意されているのだ!

発売日未定	RPG
▶価格未定	
▶アスク講談社	
▶MC(ブロック数未定)	

人気ミステリー小説「館」シリーズがRPGになって登場!

'87年、「十角館の殺人」で衝撃的なデビューを果たして以来、ミステリーファンの心をガッチリとつかんで離さない小説家・綾辻行人氏。そんな氏の代表作である「館」シリーズがゲーム化されるぞ。題材となるのはシリーズ第一期に当たる「十角館の殺人」、「水車館の殺人」、「迷路館の殺人」、「人形館の殺人」、「時計館の殺人」の5作品(物語の内容は、完全オリジナルであることが判明している)。一風変わった雰囲気を持つミステリータッチのシナリオは、原作を知っている人もそうでない人も十分に楽しめるようになっているのだ。さっそくその導入部分を紹介していこう。

古我ユキヤは、中村千織という人物からの招待を受けて角島と呼ばれる孤島へとやってきた。4人の招待客を前に彼女は信じがたい話を始める。千織の父・青司の建てた館は人々の悪夢を吸収して増幅する"悪夢の増幅装置"ともいうべき機能を持っている。増幅された悪夢はすでに現実世界へ逆流し始めており、最終的には世界を崩壊させてしまうかもしれない。それを防ぐため、ある力を持っている4人に集まってもらった…などなど。謎の館を舞台にしたRPGは、こうして幕を開けるのである!

▲十角館の外観。すべての館は、一級建築士が設計した緻密な図面を元にポリゴンで作られている。内部だって自由に歩けるのだ。

▶ゲームの最初の舞台となるのが、この青屋敷。2年前に不慮の事故で焼失したが、中村千織の手によってまったく同じ状態に復元されている。

▲ステータス画面。NPとはナイトメアポイントという、このゲーム独特のパラメータだ。

もちろん戦闘もあるぞ

館から流れ出た悪夢は怪物の形をとって襲ってくる。敵と遭遇したプレイヤーは悪夢界へと引きずり込まれ、そこで戦闘を余儀なくされるのだ。ここで重要になってくるのが魔法の存在。ユキヤらには悪夢を見る力があるのだけれど、戦闘の際にこれが大きな意味を持ってくるというわけ。この力はナイトメアポイント(悪夢を召喚する力)と呼ばれ、ファンタジーRPGでいうところのMP(マジックポイント)と同じように扱われるぞ。

◀戦闘コマンドには魔法、攻撃、道具、移動等がある。

▶NPの力で魔法を使った(悪夢を召喚した)シーン。

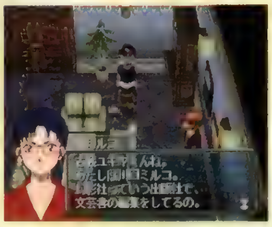
PSオリジナルストーリーを彩る登場キャラクターたち!

主人公 古我ユキヤ

謎の招待状に導かれて角島へやってきた17歳の少年。島に渡るとき嵐に遭い、難破してしまう。なんとか角島までたどり着いたものの、頭に傷を負い、記憶も失っていた。〈CV:石田彰〉

招待主 中村千織

建築家、中村青司の娘。青司の建てた館が持つ不思議な機能を知った彼女は、悪夢の力が現実世界へ流出するのを防ぐためにユキヤら4人の人物を青屋敷に招く。〈CV:新山志保〉



◀招待客の1人、川口ミルコ(25歳)。このほかにも俳優の赤城ソウイチ(25歳)、高校生の北浜ミズキ(17歳)がユキヤとともども招待されている。

▶彼女は青屋敷で働いているメイドのおろち。執事の鬼怒川、メイドのたまみ、雑役夫の別府、コックの有馬らも、この屋敷で働いている。

©1997 Yukito Ayatsuji/ASK KODANSHA/TBS/Kadokawashoten/RED/Chime キャラクター原案:佐嶋真実

ボンバーマンワールド

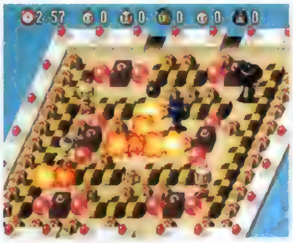
ライバルの登場で戦いはますますヒートアップ
この冬は、みんなで対戦ボンバー!!

12|18 ACT
▶¥5,800
▶ハドソン
▶MC(ブロック数未定)

立体的なフィールドでボンバー！

爆弾を使って敵を倒していく、ACTの定番タイトル「ボンバーマン」がついにPSに登場！　グラフィック面を強化し、高低のある立体的なフィールドでのバトルが展開されるぞ。基本システムは従来のシリーズを踏襲。5つあるワールドでは最後に待ち構えるボスを倒せば面クリアとなる。また、このPS版ではボスのほかに、「ダークフォースボンバー」と呼ばれる4人のライバルが登場。彼らに勝利すると、攻撃力や攻撃方法が変化するパワーアップアイテム「アーマー」が手に入ったりと新要素も満載だ！

▲木を倒して道を作ったり……と、各ステージの特色を生かしたシカケも盛りだくさんだぞ。



▲もちろん5人同時プレイだってあり。対戦してもよし、協力してもよし、友だちとのバトルに熱く燃えよう！

◀ライバルとの一騎打ち。ちなみに、ウサギのような物体が本文でも説明している"アーマー"である。

▶各ステージの最後のエリアでは、巨大ボスとの戦いが待っているぞ。首尾よく倒して面クリアだ。

アイルトン・セナ カートデュエル2

セナの貴重なムービーを収録!　RCGファンだけでなく、セナファンも必携のアイテムだ。

11|20 RCG
▶¥5,800(予)
▶ギャップス
▶MC(1ブロック)

セナの勇姿が再びよみがえる！

▲カートだからといって甘くみてはいけない。そのスピード感は、F1に優るとも劣らないぞ。

"音速の貴公子"こと、アイルトン・セナの原点ともいえるカートレース。そんなカートのスリルと興奮が味わえる、本格RCGの第2弾が登場するぞ。今作ではCGクオリティの強化をはかり、カートやコースの質感も大幅にアップした。また、要望の高かった画面分割による2P対戦モードも搭載している。しかも、新たに用意された8コースのうち、5つが実在のコース。チューニングが可能になったカートとあわせて、リアルな走りを体感できるぞ。

◀前輪の幅やシート位置など、細かいセッティングも可能になったのだ。

▶画面2分割による2P対戦。COM戦とはまた違った駆け引きが楽しめる。

▲セナの秘蔵フォトが満載！　ムービーも数本用意されていて、あの感動がよみがえるぞ。ファン感涙、必見のモードなのだ。

ぷよぷよSUN決定盤

アーケードでも大人気の落ちモノPZGの移植作品。PS版オリジナル要素も見逃せないぞ。

11|27 PZG
▶¥4,800(予)
▶コンパイル
▶MC(1ブロック)

初心者でも楽しめる『ぷよ』の決定盤！

あの「ぷよぷよ」シリーズの最新作がPSに登場するぞ。今作では消すと、より大量の「おじゃまぷよ」を相手に送れる「太陽ぷよ」が加わり、前作よりもさらに逆転性のあるバトルが楽しめるのだ。また、最大16人で楽しめる「かちぬきぷよぷよ」や、難問に挑戦する「とことんなぞぷよ」などの新しいモードも搭載。まさに「決定盤」といった作品だ。

◀移植度はバッチリ！　おなじみ漫才デモも健在だぞ。

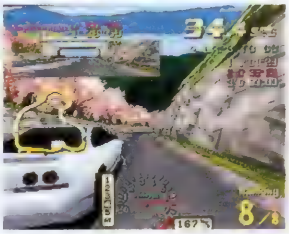
サイドバイサイドスペシャル

実在の人気車種を駆って街道レース。アーケードの「1」、「2」のコースも選べるお得版だ。

12|4 RCG
▶¥5,800(予)
▶タイトー
▶MC(1ブロック)

季節感あふれるコースを駆け抜けろ！

アーケードで人気のRCG、「サイドバイサイド」。このゲームでは「GT-R」や「CRX」などの一般車種を採用して、プレイヤーの感情移入を高めているのだ。また、桜が満開の春コース、燃えるような紅葉の秋コースなど、季節感の溢れる各コースも魅力的。しかも、現在アーケードで稼働中の「2」のコースも選択可能な、太っ腹ソフトなのだ。



◀美しい風景のなかを走る爽快感が味わえるRCGなのだ。

加藤一二三九段 将棋倶楽部

現役最多勝の棋士が監修の将棋ゲーム。楽しみながら自然に実戦の打ち方が身につくぞ。

11|27 TBL
▶¥4,800 (コンビニ専用)
▶ヘクト
▶MC(2ブロック)

機能充実！　真の将棋ファンのための一品

現役第1位の加藤一二三九段監修により、6万通りにおよぶ定跡がインプットされた速さと強さにトコトンこだわった将棋ソフトがPSに登場するぞ。11通りの「駒落ち」や、棋勢の範囲（どの駒が相手に対して有効か）の表示と、実戦に役立つ機能が満載だ。また、将棋の勉強ができる「詰め将棋」や「次の一手」では、各50問の問題が用意されているぞ。

◀シンプルながら、将棋を学ぶのに必要な機能が満載だぞ。

ガジェット -パスト・アズ・フューチャー-

パソコンでマルチメディア大賞にも輝いたSFインタラクティブムービーがPSで登場。

11|27 AVG
▶¥5,800(予)
▶シナジー幾何学
▶MC(1ブロック)　CD4枚組

疾走する列車のなかでキミを待つモノは？

'93年にパソコンで登場し、美しく幻想的なCGと謎に満ちたストーリーで、国内はもとより海外でも大きな反響を呼んだ「ガジェット」。主人公は、謎の人物からの依頼で黄銅色に輝く蒸気機関車に乗り込み、数々の謎を解き明かしながらホースラヴァーという科学者を捜す旅に出ることになる。独特な世界観の中での奇妙な体験が、キミを待っているぞ。

◀まるで映画のようなハイクオリティムービーなのだ。

Ⓒ1997 HUDSON SOFT　Product Licensed by Ayrton Senna Foundation Limited　Ⓒ1997 GAPS INC.　ⒸCOMPILE1997　ⒸTAITO CORP. 1996, 1997　ⒸHECT1997/ⒸNATSU-SYSTEM 1997　CopyRightⒸ1997 SYNERGY, Inc. All rights reserved.

BLOODY ROAR ブラッディロア

11/6	対戦ACT
▶¥5,800	
▶ハドソン	
▶MC(1ブロック)	

四方を金網に囲まれたステージでくり広げられる壮絶なバトル。個性あふれるキャラクターと独特の「獣化」システムの採用で、かつてない奥の深い駆け引きを楽しむことができるのだ。

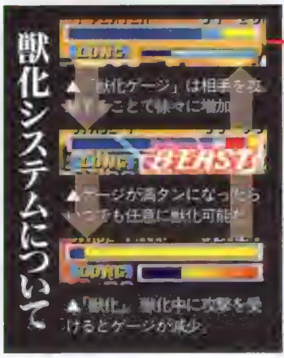
己に秘められた「獣化」の能力(ちから)‥8人の闘士(ライカンスロープ)たちの運命の闘いを描く格闘ACT!!

ド派手な演出とスピード感溢れるゲーム展開で、アーケードでも評価の高かった『ブラッディロア』がPSでプレイできるぞ。プレイヤーキャラが、獣への変身能力を持つ「獣化」という異色のシステムが魅力のこの作品。パンチ・キック攻撃に加えて、獣化することで繰り出せる特殊攻撃はどれも強力なもの。従来の3D格闘の枠を超えたアツイ闘いが展開されるぞ。さらにアーケード版の完全移植はもちろん、VSモードやトレーニングモードなど、家庭用ならではの要素も満載なのだ。

「獣化」今回は彼らの特殊能力について紹介しよう!

“獣に変身”と言えば、ヨーロッパの伝説にも出てくる有名な「狼男」。この『ブラッディロア』に登場する8人のキャラクターは、狐、兎、虎からモグラにいたるまで、実に多彩。ここでは、このゲームの中核ともいえる「獣化」システムについて、説明していくことにしよう。

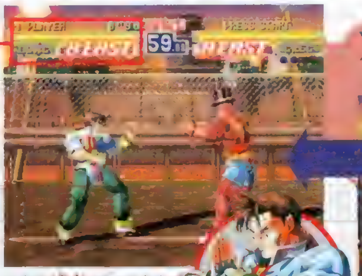
獣化システムについて



▲「獣化ゲージ」は相手を攻撃することで徐々に増加

▲ゲージが満タンになったらいつでも任意に獣化可能

▲「獣化」獣化中に攻撃を受けるとゲージが減少。

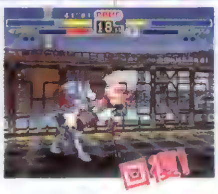


▲自分がピンチのときや一気に攻めたいときなどに、獣化ボタンを押すことで獣に変身だ！

▼閃光をまとい、獣の姿へ…。ゲージが無くなるまで獣化していられるぞ。

獣化により得られるさまざまな効果

各キャラは「獣化」することで、新たな能力を身につけることができる。技の増加や、攻撃力、跳躍力のアップなど戦局を大きく左右する飛躍的な変化が得られるぞ。



◀獣化中は受けたダメージの3割が、時間とともに自然回復するのだ。

◀通常のパンチ・キックに加えて、特殊な「獣化攻撃」が追加。

頭でっかちからチビっ子までサイズも設定可能。

PSオリジナルの要素として、キャラクターのサイズも自由に設定が可能。頭が大きい“BIG HEADモード”や、二頭身のかわいい“KIDSモード”などの楽しいモードが用意されているぞ。

◀頭が重くて動きが鈍るってことはないので安心を。

▶アニョ～ン子供のケンカ(笑)。ノーマルモードより楽しい？

©1997 HUDSON SOFT ©EIGHTING/RAIZING 1997
ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA/CARAMEL MAMA

風のクロノア door to phantomile

ナムコ久々のPSオリジナル作品は、風の力を扱える少年が主人公のファンタジックACTだ

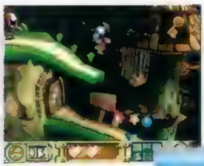
12|11 ACT
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC(ブロック数未定)

クロノアと一緒に冒険に出かけよう

風の村に住む好奇心旺盛な風使いの少年、「クロノア」。ある日夢で見た出来事が現実に起こり、その真相を確かめるべく親友のリングの精「ヒューポー」と一緒に冒険の旅に出かけるのだった…。こんなストーリーで始まる「風のクロノア」は、2Dゲームのようにシンプルな操作系の3D・ACTだ。横から後ろへと自動で切り替わるカメラ視点やゲーム中に挿入されるストーリー紹介劇「パペット DISP.」など、プレイヤーを「クロノア」の世界へ引き込む各種演出も満載なのだ！

▲基本は横スクロールだが、シーンによっては効果的に視点が切り替わったりもするのだ。

▲長い耳と青い帽子がトレードマークの主人公、クロノア君。襲いかかる敵を、風の力で膨らませて蹴散らそう！


◀緑に囲まれた森林のステージ「木の村フォーロック」。光の届かない秘境のようなステージや……。

▶こんな開放感あふれる、「水の国ジャグポット」などの多彩なステージがキミを待っているぞ！

RIVEN THE SEQUEL TO MYST

全世界でヒットしたAVG「ミスト」の続編。さらにスケールアップした謎がキミに迫るぞ！

12|23(予) AVG
▶¥7,900
▶エニックス
▶MC(ブロック数未定)CD5枚組

前作の10倍の密度で展開する究極のAVG

この『リヴン』も前作と同じく本の中の世界が舞台。今回の目的は、この「リヴン」世界でキャサリンという女性を見つけ出すことだ。一人称による視点や、画面の気になるところをクリックするシステムなど、基本的には前作を踏襲。今回はさらに、前作でも定評のあったグラフィックを大幅にパワーアップ！　そのクオリティは実写と見間違うほどだ。

◀この美しい世界で、どんな冒険が待ち受けているのか？

ドラゴンビート レジェンド オブ ピンボール

コンピュータならではの機能を活かした、ファンタジー色豊かな新感覚ピンボールが登場！

11|27 TBL
▶¥5,800
▶マップジャパン
▶MC(ブロック数未定)

RPGを彷彿させるシカケが満載！

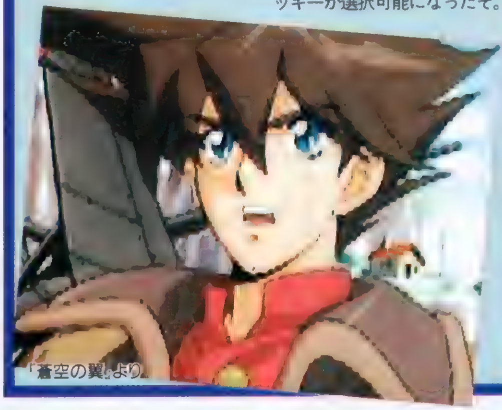
ファンタジー世界をモチーフにしたピンボール「ドラゴンビート」。このゲームの特徴は、シカケのすべてをRPGのイベントのように表現していること。例えばボーナスゲームを、「塔の魔法使いを退治する…」といったイベントに見立てたり、ボーナス倍率の変動を「短剣から剣へ…」といった装備の変更に見立てたり、とユニークな演出が取られているぞ。

◀"城面"や"密林面"など3種類のステージが用意されている。

新作ソフトニュース NEWS

シリーズ続編ぞくぞく登場！

今回は人気タイトルの続編の情報が届いたので、さっそくお届けするぞ。『サムライスピリッツ天草降臨SPECIAL』はご存知の人気対戦ACT最新作。今回は、前作『斬紅郎無双剣』の12キャラに加え、旧サムライキャラ3名と新キャラ2名が登場し全17キャラに。さらにVSモードのみ〝チャムチャム〟〝壬無月斬紅郎〟が使用可能になっている。『蒼空の翼』もシリーズものの第3弾で、1作目の『GOTHA』から14年後が舞台となるSLGだ。VSモードでは友だちとの対戦も可能だぞ。『ザ・コンビニ2～』は、オリジナルのコンビニマークや店名も変更できるようになるなど、より感情移入しやすくなって登場。競馬にRCGの要素を取り入れた『ギャロップレーサー』の「2」は、ジョッキーが選択可能になったぞ。


「蒼空の翼」より

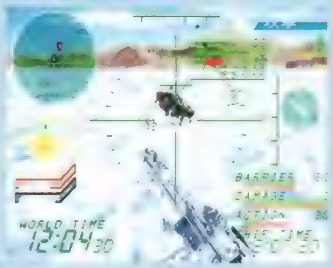
サムライスピリッツ天草降臨SPECIAL

▶12|25▶対戦ACT▶エス・エヌ・ケイ

◀人気シリーズの第4弾。新システムの怒り爆発モードでは強力な〝一閃〟と〝連ね斬り〟が繰り出せる。

蒼空の翼 GOTHAWORLD

▶12|18▶SLG▶マイクロネット



◀従来のSLGで主流なターン制やリアルタイム制にかわるパーソナルタイムシステムを採用しているのだ

ザ・コンビニ2 全国チェーン展開だ！

▶12月▶SLG▶ヒューマン

◀5倍速プレイモードが追加されたことにより、待ち時間が大幅に減少され、より快適にプレイできるのだ。

ギャロップレーサー2

▶11|20▶RCG▶テクモ

◀シーズンモードでは特定のレースに勝った馬にだけ与えられるレースタイトルが隠されているぞ。

©NAMCO LTD. ©Software copyright 1997 Cyan,Inc.and Sunsoft.All rights Reserved.Consumer Software copyright 1997 Enix.Japan only. ©MAP JAPAN co.,LTD ©SNK 1996,1997
©MICRONET 1997 ©HUMAN 1997 ©1996マスターピース ©TECMO,LTD.1997

▼風のクロノア door to phantomile・他

NEXT WAVE?

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

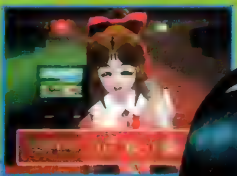
NEXT WAVE

今回のネクストは？

アーケードで話題を呼んだ恋愛TBLがついに登場！ PS版では「アーケードモード」に加え、「ダンス」「フォトスタジオ」「アルバム」の3つのオリジナルモードが追加されているぞ。幾多の難関を乗り越えて女の子たちの愛を勝ち取ることができるかな？

女の子の愛をキャッチ・ザ・ハート！

女の子と一緒にボードの上を回ってミニゲームを楽しむTBL『まじかるで〜と』。この作品には恋愛ゲームの要素もあり、ミニゲームでのプレイ成績が良ければ、最後に女の子からの愛の告白が待っているぞ。彼女のハートをミニゲームでキャッチだ！



▲ミニゲーム以外にも楽しいイベントが盛りだくさん。

◀デートの場所を選ぶときは、女の子の好みをよく考えることが大切だぞ。

▲シャッフルされた数個の箱の中から星を見つけだすゲームなの。

▲タイミング良くロケットを発射してステーションとドッキングさせるのよ。

『電車でGO!』の体験版がついてくる！

この「まじかるで〜と」には、あの期待の新作、電車運転ゲーム「電車でGO！」の体験版がついてくるぞ。一足先にデートでGOだ!!

▲この体験版では初級コースの路線をプレイすることができるのだ。

まじかるで〜と
ドキドキ告白大作戦

まじかるで〜と ドキドキ告白大作戦

©TAITO CORP.1996.1997

■11/20 ■TBL ■タイトー ■¥5,800

PlayStation
FORMULA 1 97
PSYGNOSIS
SONY
GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
Copyright 1997 PSYGNOSIS LIMITED. "PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
発売延期 ご迷惑をおかけしておりますが、もうしばらくお待ちください。

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.59

今号のソフト売上集計期間 97年 9月8日〜9月28日

CHECK POINT

初登場タイトルが第1位から4位までを占めた。9月のソフトはそうとう強力だったとみえるが、しかしこの『みんゴル』の強さは……。

売り上げTOP20

これまで上位に入っていたタイトルが順当に落ちていき、ようやく世代交代が完了した売り上げＴＯＰ20。期待のＲＰＧが２タイトル順当に初登場でランクインするなど、元気のいいランキングとなった

1 初登場 フロントミッション セカンド

●スクウェア／9月25日／S･RPG／325,208

戦闘時に展開するＣＧアニメーション、そして前作同様の熱いストーリー、ヴァンツァーのセットアップ……魅力は数多いのだ。

2 初登場 ブレス オブ ファイアⅢ

●カプコン／9月11日／RPG／157,529

グラフィックのテイストは変わらないが、様々なシステム面でやはり前作ＳＦＣ版からは格段の進歩を遂げているのだ。

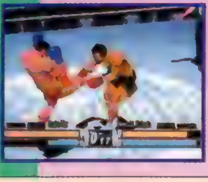
3 初登場 バイオハザード ディレクターズカット

●カプコン／9月25日／AVG／81,402

難易度の面でかなりオリジナルとは違う「ディレクターズカット」。最序盤が遊べる「2」の体験版も付いて、お得な１枚だ。

4 初登場 ファイティングイリュージョン〜K-1 REVENGE

●エクシング／9月11日／SPG／71,640



前作でも評判だった「実在の選手がリアルに登場する」というポイントが今回も受けて、初登場第４位。くれぐれもマネだけは……。

5 前回2 みんなのGOLF

●SCEI／7月17日／SPG／60,009

確かに素晴らしいゴルフゲームではあるが、ここまでの高位をキープし続けていることには、やはり驚かされる。

6 前回6 モンスターファーム

●テクモ／7月24日／SLG／47,199

いろいろなＣＤでモンスター誕生を試しても、まだまだ新発見が多い。それだけでも長く楽しめる……？

7 前回3 実況パワフルプロ野球'97 開幕版

●コナミ／8月28日／SPG／32,470

本誌特別企画特殊能力募集の締切は、11月９日です。まだ１週間以上あるので、どんどん応募してほしいぞ。

8 前回1 COOL BOARDERS2 Killing Session

●ウェップシステム／8月28日／SPG／31,151

やっぱり対戦対戦対戦！　そして女性キャラの特殊コスチューム!!　あれはいいよぉ、ホントにいいよぉ。

9 前回5 ダービースタリオン

●アスキー／7月17日／SLG／29,331

根強くプレイを続けている人も多いらしく、上位10位内をキープする高人気は、さすが定番タイトル。

10 前回7 サガ フロンティア

●スクウェア／7月11日／RPG／23,319

こちらも順当に順位を下げてきた７月発売の超人気タイトル。極めるのはかなり困難かも。

順位	前回	タイトル	データ
11	前回9	DX人生ゲームⅡ	●タカラ／7月24日／TBL／19,812
12	前回4	ドラゴンボールFINALBOUT	●バンダイ／8月21日／対戦ACT／17,530
13	前回10	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア／6月20日／S･RPG／13,785
14	前回8	ストリートファイターEX plus α	●アリカ／カプコン／7月17日／対戦ACT／13,583
15	前回11	ロックマンX4	●カプコン／8月1日／ACT／10,832
16	前回12	ハードブロウ	●EAV／7月31日／SPG／7,987
17	前回15	デジカルリーグ	●アクエス／6月20日／SPG／7,171
18	前回16	ぷよぷよ通 決定盤	●コンパイル／96年11月15日／PZG／6,348
19	再登場	ガンバレット	●ナムコ／8月7日／STG／5,078
20	初登場	リンダキューブ アゲイン	●SCEI／9月25日／RPG／4,347

あまりに順当な展開というのも…

これまでは７月発売のタイトルが強力で上位をキープし続けてきた売り上げＴＯＰ20だが、ようやく前回くらいからその圧倒的なパワーにもかげりが見えはじめ、ようやく今回、上位４位までを初登場タイトルが独占する順当なランキングとなった。これほど順当な展開は本当に久しぶりなので、少々拍子抜けしてしまったくらいだ。

そんな中にあって、第５位という高位に踏みとどまった『みんなのＧＯＬＦ』は、やはり強い。『パラッパ』『Ｉ．Ｑ』のような、ＳＣＥＩ発の超定番タイトルに成長したらしい。すでに累計出荷本数も相当なものだろうが、まだまだ上（十分ミリオン）が狙えるタイトルだろう。

■リンダキューブ アゲイン

◀前作を覚えていたファンと、そして新規に獲得したファンと、プレイした人はみな一様に「好きだ」と答える不思議なＲＰＧ。何か特別な魅力があるのだろう。

■ガンバレット

▶第19位に再登場してきた競技型ガンＳＴＧの傑作。これもまた長く遊べるソフトの一本だろう。すべての競技を極めて、本誌「コロシアム」のコーナーに参加しよう。

※データは編集部が独自に調査、集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のものです。

前評判TOP20

1	前回 3	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ/12月23日/RPG/21,523
2	前回 4	パラサイト・イヴ	●スクウェア/冬予定/RPG/8,950
3	前回 6	バイオハザード2	●カプコン/1月予定/AVG/7,245
4	前回 5	ドラゴンクエストVII	●エニックス/未定/RPG/6,819
5	前回 8	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア/12月23日/RPG/6,606
6	前回 2	悠久幻想曲2	●メディアワークス/未定/SLG/6,393
7	再登場	ときめきメモリアル ドラマシリーズ～Vol.2 彩のラブソング	●コナミ/未定/AVG/5,327
8	前回 9	リアルロボッツファイナルアタック	●バンプレスト/1月予定/STG/4,262
9	前回 16	機動戦士Zガンダム	●バンダイ/12月中旬予定/STG/4,164
10	前回 7	ノエル～ラ・ネージュ	●パイオニアLDC/12月下旬予定/ETC/3,966
11	再登場	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	●ライトスタッフ/12月予定/RPG/3,410
12	前回 15	ときめきメモリアル2	●コナミ/未定/SLG/3,327
13	再登場	メルティランサー Re-inforce	●イマディオ/12月4日/SLG/2,989
14	前回 18	鉄拳3	●ナムコ/未定/対戦ACT/2,959
15	前回 13	電車でGO!	●タイトー/12月18日/SLG/2,602
16	前回 20	子育てクイズ マイエンジェル	●ナムコ/11月13日/ETC/2,557
17	再登場	ツインビーRPG	●コナミ/未定/RPG/2,364
18	前回 14	スターオーシャン The Second Story	●エニックス/3月下旬予定/RPG/2,307
19	再登場	ゼノギアス	●スクウェア/1月29日/RPG/2,135
20	前回 10	幻想水滸伝II	●コナミ/未定/RPG/1,942

読者人気TOP20

1	前回 1	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア/1月31日/RPG/23,654
2	前回 2	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア/6月20日/S・RPG/10,442
3	前回 3	悠久幻想曲	●メディアワークス/8月28日/SLG/8,098
4	前回 4	サガ フロンティア	●スクウェア/7月11日/RPG/7,032
5	前回 8	バイオハザード	●カプコン/96年3月22日/AVG/5,541
6	前回 10	ときめきメモリアル～forever with you～	●コナミ/95年10月13日/SLG/5,417
7	前回 5	女神異聞録ペルソナ	●アトラス/96年9月20日/RPG/4,049
8	前回 6	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	●ガスト/5月23日/RPG/4,007
9	前回 7	エターナルメロディ	●メディアワークス/96年11月22日/SLG/3,919
10	前回 11	ダービースタリオン	●アスキー/7月17日/SLG/3,836
11	前回 16	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト/96年12月27日/S・RPG/3,623
12	前回 9	アークザラッドII	●SCEI/96年11月1日/RPG/3,218
13	前回 17	ワイルドアームズ	●SCEI/96年12月20日/RPG/3,136
14	初登場	ブレス オブ ファイアIII	●カプコン/9月11日/RPG/2,557
15	初登場	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	●コナミ/8月28日/SPG/1,922
16	前回 18	鉄拳2	●ナムコ/96年3月29日/対戦ACT/1,773
17	前回 12	幻想水滸伝	●コナミ/95年12月15日/RPG/1,492
18	前回 13	ときめきメモリアル ドラマシリーズ～Vol.1 虹色の青春	●コナミ/7月10日/AVG/1,474
19	前回 15	エースコンバット2	●ナムコ/5月31日/STG/1,366
20	初登場	モンスターファーム	●テクモ/7月24日/SLG/1,065

移植希望TOP20

1	前回 2	サクラ大戦シリーズ	●S・RPG/SS/11,934
2	前回 4	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG/GB, SFC/10,229
3	前回 3	スレイヤーズシリーズ	●RPG/SFC, SS/6,393
4	前回 5	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT/AC/5,754
5	前回 1	スーパーロボット大戦F	●S・RPG/SS/5,541
6	前回 8	ファイアーエムブレム	●S・RPG/FC, SFC/4,262
7	前回 10	センチメンタルグラフティ	●SLG/SS/4,049
8	前回 13	ポケットモンスター	●RPG/GB/3,999
9	再登場	電脳戦機バーチャロン	●ACT/AC, SS/3,623
10	前回 7	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	●S・RPG/SFC/3,453
11	前回 14	真・女神転生シリーズ	●RPG/SFC, SS/3,410
12	前回 11	半熟英雄	●S・RPG/FC, SFC/3,254
13	前回 12	イースシリーズ	●A・RPG/PC98, FC, PCエンジン, SFC/2,983
14	再登場	TO HEART	●AVG/Win95/2,815
15	前回 6	悠久の小箱	●ETC/SS/2,131
16	前回 15	下級生	●AVG/Win95, SS/2,073
17	前回 18	ああっ女神さまっ	●AVG/FX, SFC/1,920
18	前回 16	天外魔境シリーズ	●RPG/PCエンジン, SS, SFC/1,918
19	前回 19	クロノトリガー	●RPG/SFC/1,893
20	前回 20	スーパーロボットスピリッツ	●対戦ACT/N64/1,762

ランキング・チェック

売り上げランキングが順当であったためかどうか、こちらの前評判、読者人気、移植希望の3つのランキングも順当な展開を見せている。前評判TOP20に再登場タイトルが5本、読者人気TOP20に初登場タイトルが3本、移植希望TOP20に再登場が2タイトルと、これらの安定した数字（すなわち変動の小さなランキングであるということ）からも、今回は全ランキングが順当な結果に終わったということが良くわかる。

さて、この「電撃ランキングステーション」のコーナーでは以前から「ジャンルとしての人気はないものの、SPGはPS市場で良く売れる」という定説を展開してきたが、ここで、誰もが思う人気ジャンルRPGはどうなのだろうか？　ということを確かめてみたい。

まず売り上げTOP20。RPGに分類されるものが5タイトル入っている。これは意外に少ないという印象を受ける。しかし、前評判TOP20になると、状況は一変する。上位5タイトル中4タイトルがRPGで、20位内にも9タイトルがランクインしている。さらに読者人気は、この前評判を強く反映するランキングであるためか、こちらも10タイトルがランクインしている（上位5タイトル中は3タイトル）。移植希望もおおむね同じような結果となり、12タイトルがランクインしている（実は密かに一番多かったりする。上位5タイトル中は4タイトル）。

つまり、SPGとはまったく逆で、読者からの期待や人気は非常に高いものがあるが、プレイ時間がどうしても長くなってしまうためか、売り上げには一度に多くのタイトルは上がってこないのかもしれない。

……と、何故今回のランキング・チェックでRPGについてチェックしたかというと、詳しくは次号予告を読んでもらいたい。次号は、みんなが待っているRPG大特集だったりするんです（かなり宣伝）。乞う御期待!!

マジカルドロップ
応募券
マジカルドロップ
よくばり特大号!
TM
アーケード版とPSオリジナル版の豪華カップリング!
ファンの皆様のため"あとりえ"には書き下ろしイラストが100点以上!
さらに遊びやすく、初心者の方も上級者の方にも楽しめるまさに"よくばり特大号!"
元祖アクションパズルゲーム
コンビニで
好評発売中!
5,800円(税別)
コンビニ専用販売
このソフトは下記コンビニエンスストアにてお求めいただけます
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
お求めは
コンビニで!
DATA EAST データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-5370-0729
http://www.dataeast-corp.co.jp

PlayStation
みんなで飛べるパズルゲーム
マジドロ
タロットカード
~プレゼントキャンペーン~
ゲームソフトに同梱のアンケートハガキに記入して送っ
ていただいた方の中から抽選で5,000名様にマジドロ
特製「タロットカード」をプレゼントいたします。
応募〆切りは第1回11月末日、第2回98年1月末日消印
有効です！
賞品の発表は発送をもってかえさせていただきます。
ここのドロップは
あちこちバラバラに
おりてくるんだ！
DigiCube
©1997 DATA EAST CORP.

DATA EAST データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-5370-0729

当日はサイドポケット３と蒼穹紅蓮隊 黄武出撃を出展します！

©1997 DATA EAST CORP.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Saruになろう!
PlayStation
さあ、オキラクになってユカイな時間を過ごしましょう。
ジャングルパークには数え切れない様々なイベントや、
思わずハマってしまう24個の
アトラクションがあって、
気の向くまま自由に歩き回って楽しめます。
そこにはビックリすること、ワハハと笑っちゃうこと、
ウームと考えてしまう謎など、
尽きることのないエンタテインメントがいっぱいです。
SUN COMPUTER
雪に覆われた太陽のコンピュータ。どうやって起動させるのだろう?
MERKLEIN
ここから列車に乗れるのだが…
時刻表があるという事は!?
Saru
ジャングルパークの主人公。趣味はスポーツ、ギター、ウクレレ。
ごく普通の平凡な青年です。
HOCKEY
アイスホッケーの強豪チーム・ジャングルズを相手に強烈シュート!
Sara
誰もが認めるジャングルパークいちばんの美人です。
裕福な家で育った正真正銘のお嬢様。
MONKEY'S BED
デートスポットとして有名な美しい花園。でも治安には注意。
監督:松本弦人、小池 光
企画・演出・脚本:松本弦人
プロデュース:江並直美
●1998年初春発売予定
●予価¥4,800(税抜)
●エンタテインメント
'96年PC各誌で年間人気ランキング1位も獲得!!
・アニメーション神戸'96インタラクティブソフト部門賞受賞
・AMD Award '96優秀作品賞 及びBest Visual Designer賞受賞
・Mac Fan MVP'96ソフトウエア部門賞受賞
・第9回日経100万読者が選ぶパソコン・ベスト・ソフト フロンティア賞受賞
・第3回CD-ROM Fan1996読者が選ぶBEST CD-ROM グランプリ受賞
〈速報〉米1997 NEWMEDIA INVISION Awards "Children's/Young Adult Title"部門 Bronze賞受賞
BASE RUGBY
なつかしい野球盤を再現した球場です。消える魔球も投げられる!
ジャングルパーク
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
*両面写真は開発中のものです。
EMOTION
発売・お問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル TEL.03-5828-3007
Copyright © DIGITALOGUE Co., Ltd. SaruBrunei Co.,Ltd. 1996, 1997 All rights reserved.
DIGITALOGUE
サルブルネイ

失うことの代償に、
少年は大人になった。
PlayStation
探し出すことを使命とした少年と、
探し出されることを待ち続ける美人音楽家。
彼と彼女が出会うとき、運命が変わる。
全てのゲームファンに贈る
異色のアクションアドベンチャー、
この冬、遂に登場！
●FOX JUNCTIONは、「PlayStation CLUB FESTIVAL'97～'98」に出展します。
●ニッポン放送「スーパーアニメガヒットTOP10!」（毎週金曜日・21:00～24:30）の番組内で、最新の「FOX JUNCTION」情報を発信中!!
●最新情報はインターネットでもお届けしています。お得な情報も満載。
ホームページURL
http://www.trips.co.jp/
FOX JUNCTION™
フォックスジャンクション
プレイステーション用新世代アクションアドベンチャーゲーム 今冬発売／価格未定
© TRIPS.co. / ANCIENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
株式会社トリップス
〒103 東京都中央区日本橋本町4-10-7大井ビル2階
TRIPS.

猫人間とモンスターが共存する不思議空間、魔法世界アスター。ファンタジーでありながらドタバタコミカルな世界で、あなたがめざすのはモンスターの魂を自在に操る魔導師（ソウルマスター）の称号獲得。カードを沢山集めるもよし、お気に入りのモンスターを育てるのもよし。もちろん大勢で遊んでも楽しい「集める・育てる」の欲ばりミックス!!

●プレイステーション版 11月20日発売 5,800円

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社 光栄®

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

ゲーム制作・販売シミュレーションゲーム
KING OF PRODUCER
キングオブプロデューサー
GAME SHOP
NEW
ゲーム業界経験バイブル！
作って売って100万本!!
1997.12.4 発売予定
標準価格 6,800円（税別）
© 1997 GMF / AQUA ROUGE
PlayStation
The Legend of Heroes III
白き魔女
もうひとつの英雄たちの物語
再会――英雄伝説。
1998.1月発売予定
予価 5,800円（税別）
© 1994.1997 Falcom © 1997 GMF Illustration by 宮川武典
Falcom
GMF
発売・販売元 GMF
〒101 東京都千代田区外神田2-17-4
GMFユーザーサポート
TEL. 03-3257-2380 [月曜日～金曜日（祝・祭日を除く）10:00～17:00]

World of Technology
Tecno Soft
ホームページ http://www.tecnosoft.com/
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
Leading RPG
Neorude 2
ネオリュード
11月20日発売
¥6,300 (税抜)
新機軸RPG 第2弾 登場！
ダンジョンの数が大幅に増加、街も加わり世界がグッと広がった
前作のデータがあれば変化するメモリマルチウェイシナリオ！
コマンドが増え、戦略性が高まったAIフルリアルタイムバトル！
リーディングRPG独自のシンプルな操作と、スムーズなカメラ移動で快適にプレイ
プレイステーションマウス・アナログコントローラーに対応！
発売記念
ネオリュード音楽CD プレゼント！
「ネオリュード」と「ネオリュード2」を買うと「ネオリュード音楽CD」が当たるキャンペーンを実施！
詳しくはネオリュード2の解説書をご覧になってください。
ネオリュード バーコード
ネオリュード2 バーコード
郵便番号・住所
氏名・年齢・電話番号
官製ハガキ
合計3,000名に当たる
株式会社 テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町165-1
テクノソフトゲームミュージックコレクション
通信販売のお知らせ
illusion
vol.1 Illusion
vol.2 Excursion
vol.4 ELEMENTAL MASTER
vol.5 Thunder Force IV
vol.6 SANCTUARY
vol.7 Reincarnation
vol.8 DIMENSION
vol.9 VOYAGE
vol. 10 Technology
Tecnosoft GAME MUSIC COLLECTION
各¥2,300 (消費税込·送料サービス)
●オリジナルCDの通信販売を行っています。御希望の方は封書にて、郵便番号・住所・氏名・電話番号・御希望CDの名前をお書きの上、合計金額分の定額小為替（無記入）を同封して下記宛先迄お送りください。全て限定生産につき、お早めにお申し込みください。
宛先：〒859-32
長崎県佐世保市勝海町165-1
株式会社テクノソフト CD係
Tel 0956-39-5555 (代)
10:00～12:00 13:00～17:00

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
封印、解放。
勇者、覚醒。
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
11月27日発売予定
価格6,800円(税抜)
●本格的フルアニメーションムービーが、かつてない臨場感を演出。
●シミュレーションゲームの面白さが満喫できる戦略シーン。
魔軍兵の攻撃！
●雰囲気を盛り上げるアニメーション作画によるコミカルバトル。
●初心者から上級者まで十分に楽しめる、奥深いゲーム性。
豪華キャスティング！
■金丸淳一 ■こおろぎさとみ
■青野武 ■塩沢兼人 ■速水奨
■池田秀一 ■川村万梨阿
■大塚明夫 ■千葉繁 ■関俊彦
■椎名へきる ■佐久間レイ
ナレーション
■永井一朗（総勢25名）
■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp
夢色くらぶ会員募集 TGLのファンクラブです。入会金1,000円、年会費3,000円です。
お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで！
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TGL1997
株式会社テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651

ドーパミンが、黙っちゃいない。
PlayStation
技を、しこたま、仕込んで、バトル
これが斬新、バトルブリーディング
しかも圧倒、ドラマチックストーリー
あなたの脳まで、刺激がバクレツ
BATTLE MASTER
1997年12月。
未来の月で、とてつもないことが、起こる
バトルブリーディング炸裂 ドラマチック格闘ゲーム
バトルマスター
12月上旬発売 標準価格:5,800円(税別)
ここを訪れてください ゲームの紹介が見られます
ホームページ http://www.taki.co.jp/
PlayStation CLUB FESTIVAL '97~'98
"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
(株)たき工房 Visual Art Laboratory
東京都港区芝浦3-14-1インパクトビル
tel.03-3453-3573

YAG代々木アニメーション学院

大阪校10周年謝恩

大阪校もおかげさまで
10才をむかえました。感謝!!
大阪校設置のどの学科でも
年間学費65万円でご入学でき
又、入学祝金(H9年内の出願者15万、
それ以降は10万円)が贈られます。

65万円 しかも入学祝金付

2年次は40万円で進級できます

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
- ●ゲーム・デザイナー科(2年)
- ●アニメ監督コース科(アニメ制作科改め)(2年)
- ●背景美術監督コース科(BGデザイナー科改め)(2年)

全国のYAG学院を結ぶ衛星放送授業開始!

The 21st is my stage

98.749%
就職・デビュー率
(平成9年3月卒業生)

良くて安いメディア芸術教育

平成10年度4月生
願書受付中

東京校新設学科
- ●アニメ音響監督コース科(2年)
- ●SFX監督コース科(2年)
- ●デジタル映像エキスパート科(2年)
- ●ライト照明デザイナー科(2年)
- ●ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
- ●コンテンツ・アート総合学科(3年)
- ●ミュージカル舞台・演劇科(2年)

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時(事前にTELを)

—— 放送時間のご案内 ——
テレビ北海道(火)24:45〜 テレビ愛知(日)24:30〜
テレビ神奈川(水)24:10〜 サンテレビ(金)25:40〜
千葉テレビ(木)24:00〜 KBS京都(火)23:30〜
テレビ埼玉(月)24:20〜 TXN九州(火)25:15〜
代々木アニメーション学院製作協力
超時空要塞マクロス MACROSS
©ビックウエスト

24時間、無料で医療健康相談!
専用寮・格安居住!
特待生12万円
特育生36万円 支給!

キャリスマップ
CARISMAP
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校(CG-ARTS協会認定)
YAG 代々木アニメーション学院
日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
11/30(日)	11/30(日)	11/23(祝)	11/24(振)	11/9(日)	11/16(日)	11/24(振)	11/16(日)	11/23(祝)	12/14(日)

●学院説明会

旭川市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	金沢市	宇都宮市
11/30(日)	11/24(振)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	11/30(日)	11/23(祝)
横浜市	千葉市	静岡市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	12/7(日)	1/18(日)	2/8(日)	12/23(祝)	11/23(祝)
松江市	松山市	高松市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市
11/30(日)	11/3(祝)	12/21(日)	11/2(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)

代々木アニメーション学院設置学科
■アニメーター科(2年) ■CGアニメ・ゲーム科(2年) ■ゲーム・デザイナー科(2年) ■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年) ■ゲームサウンド・ディレクター科(1年) ■マルチメディア・クリエイター科(1年) ■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年) ■アニメ監督コース科(2年) ■背景美術監督コース科(2年) ■アニメAVオペレーター科(2年) ■声優タレント科(1年) ■アニメ音響監督コース科(2年) ■SFX監督コース科(2年) ■SFX特撮科(2年) ■マンガ・コミックプロ養成科(1年) ■エンターテインメント・ノベルズ科(2年) ■ビジュアル・イラスト科(2年) ■ミュージック・アーティスト科(2年) ■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-10
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
福岡(10月)東京(11月)名古屋(1月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

体験入学開催 蒲は蒲田校　八は八王子校で開催

自分の未来をしっかりチェックしよう。

11/3 (祝)	15 (土)	16 (日)	30 (日)	12/6 (土)	7 (日)	1/18 (日)	2/1 (日)	8 (日)	22 (日)	3/8 (日)	15 (日)	22 (日)
八	蒲	八	蒲 八	蒲	八	蒲 八	蒲 八	蒲 八	蒲 八	蒲 八	蒲 八	蒲 八

マルチメディア時代を面白くしよう

新しい興奮がどんどん生まれてくるゲームソフト。デジタルで思いっきり感性を表現したCG。そして、電子出版、映画、アートなどあらゆる分野に広がってきたCD-ROMやインターネット。今はもう、マルチメディアがあたりまえ。そんな今だから、マルチメディア・クリエイターへの熱い期待はますます大きくなっている。そんなマルチメディア・クリエイターを目指す君たちを強力にバックアップするのがここ、日本工学院だ。

マルチメディア&アート系

- ■マルチメディア科
  ゲームソフト/CG/デジタルクリエイターコース
- ■マルチメディアアート科
  デジタルデザイン/メディアアート/映像メディアコース

音楽&エンタテインメント系

- ■コンサート・イベント科
- ■コンピュータミュージック科
- ■音響メディア科
- ■音響芸術科
- ■放送メディア科
- ■放送芸術科
- ■演劇俳優科
  声優/舞台俳優コース
- ■演劇科
  声優★/ミュージカル・俳優コース
- ■演劇スタッフ科

コンピュータ&ビジネス系

- ■情報処理科三年制
- ■情報処理科※
  - ■パソコンインストラクタコース★
- ■パソコン・ネットワーク科
- ■インターネット科
- ■情報ビジネス科

エレクトロニクス&テクノロジー系

- ■電子工学科三年制
- ■電子工学科
- ■自動車整備科★
- ■メカトロニクス科三年制
- ■メカトロニクス科
- ■音響工学科
- ■CAD設計製図科
- ■CAD設計科
- ■電気工学科※
- ■電気工事科
- ■電気工事科一年制(夜間)
- ■情報家電技術科※

建築インテリア&土木系

- ■建築設計科
- ■土木建設科
- ■環境デザイン科三年制

医療&環境科学系

- ■臨床工学科[三年制]
- ■臨床工学専攻科(夜間)
- ■メディカルエンジニア科
- ■環境科学科三年制
- ■環境科学科

スポーツ系

- ■健康スポーツ科学科
  レジャーコーディネーター/プロアドバイザーコース

■は、蒲田校設置
■は、八王子校設置
■は、両校設置
※は、蒲田校にて夜間部設置
★は、新設

日本工学院専門学校

〒144 東京都大田区西蒲田 5-23-22　TEL.03-3732-1111 (代表)

日本工学院八王子専門学校

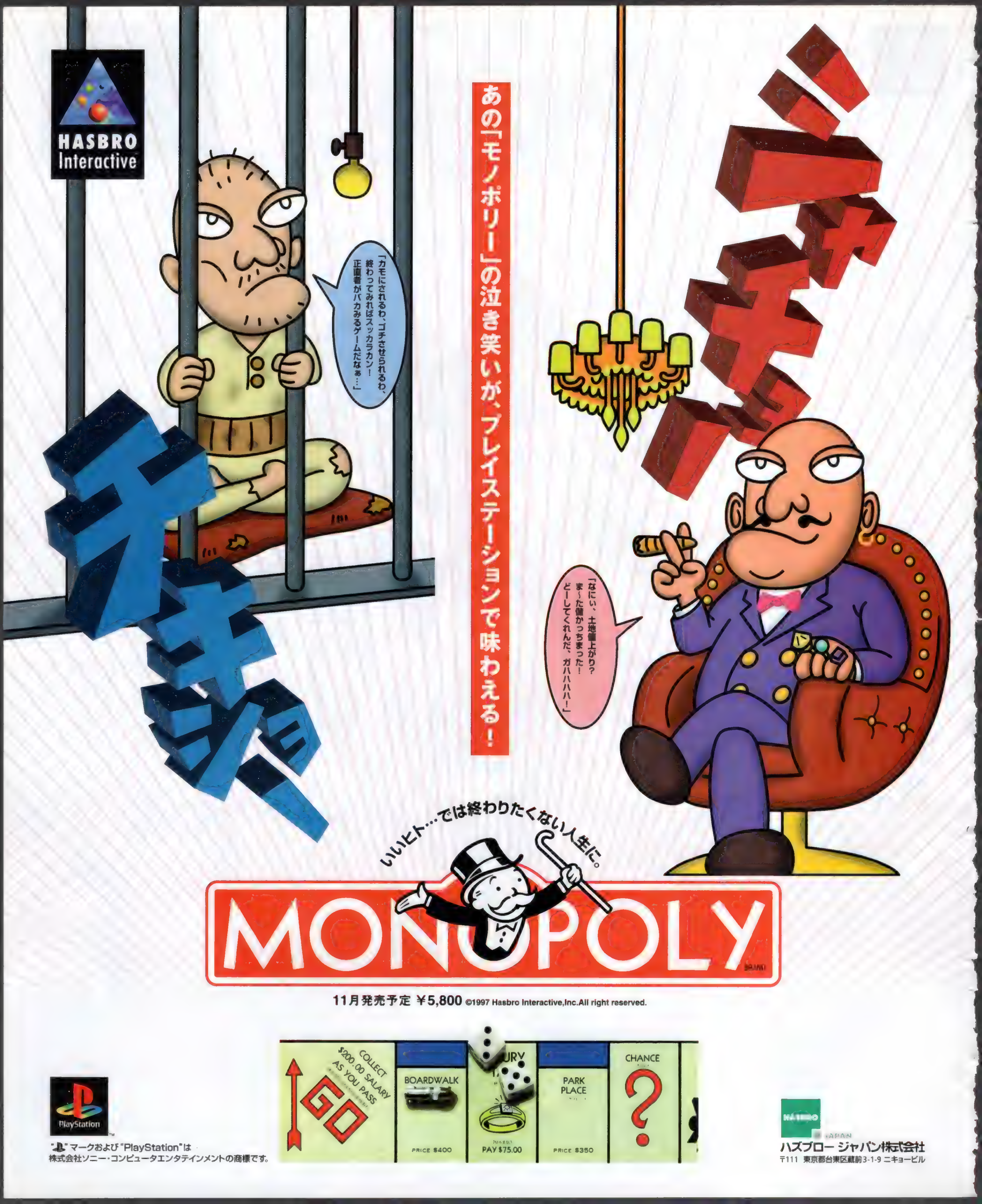
〒192 東京都八王子市片倉町 1404-1　TEL.0426-37-3111 (代表)

今すぐ **CALL!!** 0120-444-700

入学に関する相談、お問い合わせ、入学案内書のご請求(無料進呈)は、フリーダイヤル、またはEメールでお申し込みください。
ホームページ開設！先輩たちのゲームやCG盛りだくさん。●URL http://www.neec.ac.jp ●Eメール info@neec.ac.jp

PlayStation
作戦会議、採択!!
1944年、6月。イギリス某所にて、
出席者は米国、英国両首相を始めとした両国の最高幹部。
500隻、兵隊18万人、空軍機1万を超える
オーバーロード作戦
特殊精鋭部隊「GUNTU」を派遣、
彼らは一路、フランス北西部へと
GUNTU
U.S SPECIAL FORCE
'97.11.27
発売予定
¥5,800
~GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944~
— 鉄の記憶 —
もちろんステージクリア後にプレイヤーの戦果を発表!
大迫力の爆破シーン!
建物はフルポリゴンで表現!
連射に気をつけクールに行こう!
対応
Guncon
相棒は銃だけでいい
2人同時プレイ
さあ何も迷うことはない! 君の愛機を接続してくれ!
プレイステーション用ガン・シューティング「~ ガンツ ウェスタン フロント ジューン 1944 ~」新発売!
ELECTROCOIN JAPAN CO., LTD
エレクトロコインジャパン株式会社
〒105 東京都港区浜松町1-10-11 盛電社ビル7F TEL 03-5530-8040(代)

PlayStation
"(PlayStationロゴ)"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 CLEF
おちものシューティング
CALCOLO!
カルコロ
OCHIMONO SHOOTING GAME"CALCOLO!"
PRESENTED BY CLEF INVENTOR
おちものシューティング登場!
手玉にとってアゲル。
大連鎖と大連射の大戦略。
ウワサのプレゼント付ゲーム
カルコロ!
11.6 ON SALE
4,800YEN
For Comfortable Human Life
CLEF
INVENTOR


HASBRO Interactive
あの「モノポリー」の泣き笑いが、プレイステーションで味わえる！
「カモにされるわ、ゴチさせられるわ、終わってみればスッカラカン！正直者がバカみるゲームだなぁ…」
「なにい、土地値上がり？ま〜た儲かっちまった！どーしてくれんだ、ガハハハハ！」
チキショー
いいヒト…では終わりたくない人生に。
MONOPOLY
11月発売予定 ￥5,800 ©1997 Hasbro Interactive,Inc.All right reserved.
COLLECT $200.00 SALARY AS YOU PASS
GO
BOARDWALK
PRICE $400
PAY $75.00
PARK PLACE
PRICE $350
CHANCE
PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
HASBRO JAPAN
ハズブロージャパン株式会社
〒111 東京都台東区蔵前3-1-9 ニキョービル

PlayStation

こんな設備じゃあ、五つ星どころかイワシ干しじゃ。

ゴールは、ハッピーなのです。
シミュレーションゲームの新方向。

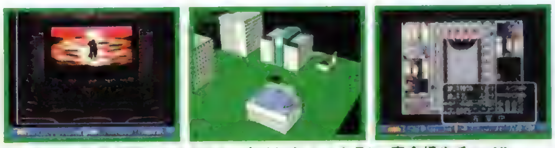
ハッピーホテル

11月27日発売予定！

ハッピーホテルのみどころ その2

ホテル内に、どんな施設をどう設置するかは、すべてあなた次第。支配人としての腕の見せ所です！

支配人としてのあなたの腕が上がると、ホテルはランクアップし、設置できる施設の種類も増えていきます。ただし、お客様の施設への反応はとてもシビア。よ～く考えて施設を選ばないと、利用者が集まらず、建設資金だけが出ていくなんてことも… より多くのお客様に満足していただけるホテルを目指して、知恵をしぼって！



実際に映画が楽しめるシアターをはじめ、レストラン、宴会場やチャペル、スポーツクラブや美術館など、70種類以上もの施設を用意。

「ハッピーホテル」は、ただ経営規模を大きくするだけが目的のシミュレーションゲームとはちがいます。上海の人々との交流を深めながらみんなをハッピーにできるホテルをつくるのが目的。緊張感とシアワセ感の両方を満喫できる新方向のゲームです。

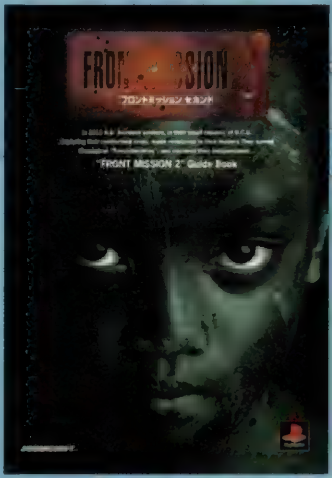
●©1997 東映ビデオ/東北新社 ●発売元：東映ビデオ(株)/(株)東北新社●販売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527
●東北新社のホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
東映 TOHOKUSHINSHA

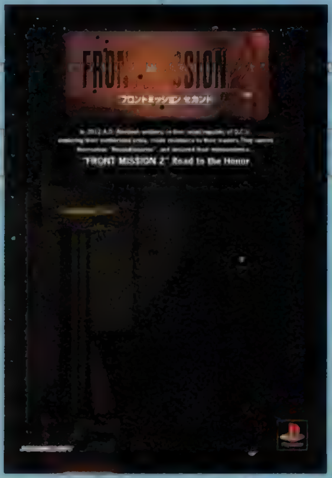
DigiCube

フロントミッション セカンド ROAD to the HONOR(仮称)
11月4日発売予定 価格未定
ゲーム中では描ききれなかったシナリオの微妙な綾、国家や組織の関係、
社会背景、人間模様、ヴァンツアーの設定など、
突っ込めるだけ突っ込んだ一冊。いち早くオーナースキルを身につけられるぞ!
この一冊で、2回、3回目のプレイも完ぺき!

フロントミッション セカンド ガイドブック
好評発売中 本体価格:800円(税別)
初心者にもマニアにも、満足して
もらえるガイドブックといえばデジキューブ。
キャラクター紹介はもちろんのこと、
システムやヴァンツアー、国家・組織に
至るまで解説。シナリオ攻略もあり!

サガ フロンティア ハイパーテキスト
好評発売中
本体価格:1,400円(税別)
7人の主人公にそれぞれのストーリーが、
ハイパーテキスト状態の
情報と完璧にリンク。ラスボス以外を
完全攻略できる!
これさえあれば、
サガフロは極めたも同然だ!





大全集シリーズ

ファイナルファンタジー 大全集上巻[ワールドガイド]
シナリオ、世界観、キャラクター紹介などファイナルファンタジーの世界を徹底解説
好評発売中 本体価格:2,718円(税別)

ファイナルファンタジー 大全集下巻[タイトルガイド](プレイステーション対応CD-ROM付き)
ファイナルファンタジー I〜VIを時系列的に追って、それぞれの物語を分かりやすく編集
好評発売中 本体価格:3,000円(税別)

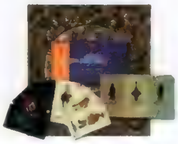
ロマンシング サ・ガ 大全集
好評発売中
本体価格:3,000円(税別)
ロマンシング サ・ガ1〜3のシナリオ、世界観、
キャラクター紹介を中心に、
それぞれの物語を時系列で追って、
わかりやすく解説した、
ロマサガの集大成。歴史を知るための一冊。

ゲームファンに、感謝の気持ちをこめて。

For Players

DIGICUBE PLAYER'S COLLECTIONS LINE-UP

ファイナルファンタジータクティクス キャラクターカードブック VOL.1
本体価格:1,000円(税別) カード30枚+ミニブック
表にはキャラクターとジョブ、
裏にはアイテムと解説を収録。



ファイナルファンタジータクティクス キャラクターカードブック VOL.2
本体価格:1,200円(税別) キャラクターカード42枚
+占い用カード13枚+ミニブック
キャラクターカード+ミニブックで、充実のカードブックが完成。
VOL.2では、キャラクターおよびジョブカード以外に、
今回はゲーム中に登場する
ゾディアックストーンのカードが付いて、相性占いなどができる!

ブシドーブレード 攻略本
鳴鏡奥伝(ポスター付き、裏面は全技表)
本体価格:1,500円(税別)
対戦の心構えから技術論、キャラクターの背後に
流れるストーリーまで完全攻略。

ストリートファイターEX plus α ガイドブック
(特典:メモリーカード用特製ステッカー)
本体価格:800円(税別)
基本コマンドから実践攻略を、
ステップアップ形式で解説。見やすさ抜群の
コマンド解説も充実。
この一冊で友達に差をつけよう。

※表示価格はすべて税抜き価格です。※大全集、ブシドーブレード攻略本については、全国書店でお求め下さい。※オリジナル・サウンド・トラックなどのCDは全国のレコード店でお求め下さい。※サガフロンティアハイパーテキスト、ガイドブック、FFTキャラクターカードブックはセブンーイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーおよび全国の書店でお求め下さい。ただし一部お取扱していない店舗もございますのでご了承下さい。※一部商品において、品切れが生じる場合もございますがご了承下さい。

FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL／メモリアルアルバム

The unforgettable scenes from the world of FINAL FANTASY VII

好評発売中 本体価格:1,800円(税別)

全ての場面、全てのセリフを押さえた、
ソフト300万本突破記念のメモリアル・アルバム。
余計な要素を足さずに、プレイヤーが体験した
FF VIIの世界を、画面写真と言葉で綴った
ヴィジュアルブック。
更にFF VIIインターナショナルの追加、
変更点も徹底検証 全FF VIIファンにとって、
永久保存版となるであろう一冊!

FINAL FANTASY VII／リユニオン・トラックス

好評発売中 SSCX 10012 価格 1,942円(税別)

＊スペシャルホログラムジャケット ＊初回封入特典／FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL 特製ステッカー
＊ライナーノーツ／特別対談:植松伸夫×渋谷陽一(音楽評論家)
発売元／株式会社デジキューブ 販売元／株式会社SEM・インターメディア
いまやゲームと共に伝説になりつつある名盤FF VIIオリジナル・サウンド・トラック。
その中からゲーマーの胸を熱くしてやまない名曲16を選曲。しかも、「エアリスのテーマ」、「FF VIIメインテーマ」、「片翼の天使」のオーケストラ・アレンジヴァージョンも新たに収録。全18曲の壮大な旋律のドラマが広がる。

FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL／ポストカードブック

好評発売中 本体価格:1,000円(税別)

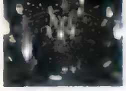
物語をよりドラマティックに、より感動的に演出したキャラクター達の
ポストカード30枚と、お気に入りの場所に貼って楽しめる
キャラ・シール81枚をセット。マニア垂涎イラスト原画、ゲーム画面、
そしてヨリスグリのCGグラフィックの数々…
名場面の数々が、いつでもあなたのすぐそばに!!

FF VIIファンに、感謝の気持ちをこめて。

For Your Memories

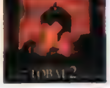
フロントミッション セカンド オリジナル・サウンドトラック
価格:1,942円(税別) SSCX 10011
サウンドプロデュースは前作「フロントミッション」も担当した松枝賀子。
ドラマティックなサウンドは、リスナーの耳を捉えて離さないことだろう。

サガ フロンティア オリジナル・サウンド・トラック
価格:3,204円(税別) SSCX 10009(3枚組)
「ロマンシング サ・ガ」シリーズを手掛けてきた伊藤賢治が、
ゲーム自体の持つ独特の世界をロマンチックに表現。胸に感動がこだまする。
封入特典:小林智美サガ フロンティア画集

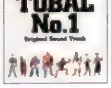


ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック
価格:3,689円(税別) SSCX 10004(4枚組)
FF VIIの楽曲全作品を完全収録した4枚組アルバム。
サウンドプロデュースは植松伸夫。
FF VIIマルチ・ステッカーも封入。

TOBAL No.1 REMIXIES ELECTRICAL INDIAN
価格:1,456円(税別) SSCX 10002
オリジナル・サウンド・トラックから選りすぐりの7曲を、
アレンジ・ユニット「GUIDO」がリミックス。



TOBAL 2 オリジナル・サウンド・トラック
価格:1,942円(税別) SSCX 10007
ゲームオリジナル全曲及びボーナス・トラックを収録。



TOBAL No.1 オリジナル・サウンド・トラック
価格:1,942円(税別) SSCX 10001
サウンド・プロデューサーは光田康典。
ボーナス・トラックとして、
TOBAL No.1のCF曲およびアウト・テイクも収録。

ファイナルファンタジータクティクスオリジナル・サウンド・トラック
価格:2,718円(税別) SSCX 10008(2枚組)
ゲーム中の全71曲を収録。FFTの魅力を
凝縮した必聴盤。
封入特典:特製キャラクターカード／ミニポスター

天外魔境 第四の黙示録オリジナル・サウンド・トラック
価格:2,913円(税別) SSCX 10006(2枚組)
ワルシャワ・フィル・ハーモニック・オーケストラ
演奏のゲーム未収録アレンジ・ヴァージョンを
含む、2枚組のサウンド・トラック・アルバム。

天外魔境 第四の黙示録ヴォーカル・セレクション
価格:1,942円(税別) SSCX 10005
桜井智のナレーションで綴る、
主題歌「冒険の数だけ」、
エンディングテーマを含んだヴォーカル・アルバム。

©1987,1988,1990,1991,1992,1994,1997 スクウェア ©1989,1990,1991,1992,1993,1995,1997 スクウェア ©1997 スクウェア/ライトウェイト ©1997 スクウェア イラストレーション/小林智美 ©1997 スクウェア©ARIKA CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. ©1997 HUDSON SOFT
©1989,1997 RED ©1996 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1996 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社 ©1997 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ 集英社

電撃 NEWS STAION Biweekly Vol.59

イベント

全国5大都市で開催のビッグイベント

プレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98

最新のPSソフトをいち早く体験したいキミのための、プレイ最優先のイベント! 入場券を握りしめ、会場へ行こう!!

全国5大都市、5つの会場で順次開催されていく〝プレイステーション・クラブ フェスティバル'97－'98〟。このイベントは、東京で500台、名古屋・福岡・大阪・札幌で300台もの試遊台がずらりと会場に設置され、97年11月から98年1月までに発売されるPSソフトがいち早くプレイできてしまうというものすごいモノなのだ。その出展ソフトのリストも掲載しているので、参考にしてほしい。お目当てのソフトが目白押しで、何を先にプレイしようか悩むところだね。ちなみに名称からもわかるように、このイベントはプレイステーション・クラブ会員への特典があって、一般の人よりも先に入場できてしまうのだ。肝心の開催時間は各会場共通で、クラブ会員専用の時間が午前10時から正午12時まで、一般とクラブ会員共有の時間が12時から午後4時までとなっているぞ。そして一般の人が入場するには、なんと右のページに付いている入場券を持っていけばタダで入れる仕組みになっているのだ(会員は、自分の会員証を入り口で提示するだけでOK)。会場の混雑状況によっては入場制限を行うこともあるので注意しよう。当日はクラブの会員受付も行っているのでこれを機会に入会してみるのもいいかもね。

イベント会場はこの5つだ!!

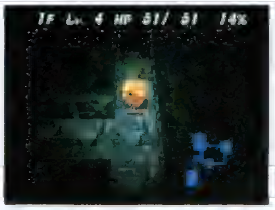
東京	11月15日(土)・16日(日)	幕張メッセ展示ホール
名古屋	11月23日(日)・24日(祝)	名古屋市総合体育館レインボーホール
福岡	11月29日(土)・30日(日)	マリンメッセ福岡アリーナ
大阪	12月6日(土)・7日(日)	アジア太平洋トレードセンターAホール
札幌	12月20日(土)・21日(日)	月寒グリーンドーム中央ホール

注目のタイトルを今からチェック!!

出展されるタイトルは上でもふれた通り、一部の例外を除いて97年の11月から98年の1月までに発売が予定されているソフト。つまりそのほとんどが、まだ発売されていないソフトということになるのだ。今回の出展タイトルの中でも特に注目のタイトルは下に挙げた3つ。このほかにもエニックス出展の「Bust A Move」やバンプレスト出展の「リアルロボッツファイナルアタック」、パイオニアLDC出展の「ノエル～ラ・ネージュ」なども会場での人気が高くなることが予想されるぞ。また、リストに載っていないタイトルが出展されることもあり得るので、チェックは忘れずに。

テイルズ オブ デスティニー

▲ナムコ出展の「テイルズ～」は前評判もトップの注目作。発売日(12月23日)から考えると、ほとんど完成品に近いものがプレイできるハズだぞ。



チョコボの不思議なダンジョン

▲FFシリーズでお馴染みの〝チョコボ〟が主人公のダンジョン探索RPG。話題のターン制アクティブタイムバトルが実際に体験できるのだ。

バイオハザード2

▲全国にスリルと恐怖を巻き起こした「バイオ～」の続編。イベント会場ではどの程度までプレイできるものがお目見えするのか楽しみだね。

さらにCHECK!!

ステージイベントも盛りだくさんなのだ!!

会場に設置されるステージでは、出展各社主催によるイベントも企画されているのだ。残念ながら現時点では、まだどんなイベントが催されるのかはほとんどわかっていないが、各メーカーがおよそ1時間ずつの交代で何らかの催しを行うようだぞ。現在届いているイベントの情報は、11月15日の東京会場でSME主催により行われる『ラグナキュール』MBS大会。参加するにはデータの入った自分のメモリーカードが必要なので、出場希望者はSMEの試遊台スペースまで忘れずに持っていってエントリーしよう。大会開始時間は午後1時からなので、それまでにエントリーをしておかないと間に合わないぞ。勝者には超レアな賞品が贈られるので、今からキャラを鍛えておこう。また、このほかにも予定では1日中イベントが行われるようなので、当日会場についたらイベントスケジュールもチェックしておこう。

出展リスト

現時点での総出展タイトル数は合計で126タイトル。これだけのゲームがほとんどすべて自由にプレイ可能なイベントなんてほかにはありません！

メーカー	タイトル	ジャンル	メーカー	タイトル	ジャンル
アートディンク	A5 A列車で行こう5	SLG	SCEI	幻世虚構 精霊機動弾	STG
アートディンク	Neo ATLAS	SLG	SME	天誅	AVG
アートディンク	ドミノ君をとめないで。	ACT	SME	ダムダム・ストンプランド	ACT
アイディアファクトリー	スペクトラルタワーII	RPG	タイトー	電車でGO!	SLG
アクセラ	きまぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	TBL	タカラ	…いる。	???
アクセラ	マリア～君たちが生まれた理由～	AVG	タカラ	チョロQジェット レインボーウイングス	ACT
アスキー	RPGツクール3	ETC	タカラ	ツアーパーティ	TBL
アスキー	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～	SLG	タカラ	トランスフォーマー ビーストウォーズ	ACT
アスキー	パワードール2	SLG	タカラ	闘神伝カードクエスト	TBL
アスキー	音楽ツクール かなでーる2	ETC	たき工房	バトルマスター	???
アスキー	火星物語	RPG	T&Eソフト	Blaze&Blade～Eternal Quest～	A·RPG
アスク講談社	Nightmare Project(YAKATA)	RPG	ティー・イー・エス研究所	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ETC
アスミック	LSD	ETC	TMF	伸縮対戦It's aのに～!	PZG
アスミック	サイドワインダー2	STG	テイチク	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	SLG
アトラス	スノーブレイク	SPG	データイースト	サイドポケット3	TBL
イマジニア	メルティランサー Re-inforce	SLG	データイースト	蒼空愚連隊 黄武出撃	STG
インクリメントP	バトルアスリーテス 大運動会	SLG	テクノソフト	くっつけっと	???
ウイネット	エージェント・アームストロング[秘密指令大作戦]	ACT	テクノソフト	ネオリュード2	RPG
ウーピーキャンプ	オレっ! トンバ	ACT	テクモ	ギャロップレーサー2	RCG
エクシング	アサンシア～魔杖の呪縛～	S·RPG	テクモ	闘姫伝承 ANGEL EYES	対戦ACT
エクシング	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	S·RPG	東芝EMI	EGG	SLG
エクシング	プリズナー オブ アイス～邪神降臨～	AVG	徳間書店	ファイアーウーマン纏組(仮)	SLG
エクシング	ワンダー3／アーケードギアーズ	ETC	トミー	Lomax	ACT
エス・エヌ・ケイ	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦ACT	トミー	キョロちゃんの大冒険(仮)	ACT
エス・エヌ・ケイ	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	対戦ACT	トリップス	フォックス・ジャンクション	
エニックス	Bust A Move	ETC	ナムコ	テイルズ オブ デスティニー	RPG
エニックス	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	AVG	ナムコ	マイクロマシーンズ	RCG
NECインターチャネル	DEBUT21～デビュー21	SLG	ナムコ	風のクロノア door to phamtomile	ACT
エポック社	名車列伝Greatest70's	RCG	日本一ソフトウェア	SatelliTV	SLG
エム・ティー・オー	OPTIONチューニングカーバトル	RCG	日本シスコン	パチスロ完全攻略 クランキープロ	ETC
EAV	MOTO RACER	RCG	日本システム	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	RPG
EAV	メタルフィスト	対戦ACT	日本物産	X. RACING	RCG
ガスト	???	???	日本物産	バトルラウンドUSA	???
カプコン	バイオハザード2	AVG	日本物産	競艇ファイティングスピリット(仮)	SPG
カプコン	ロックマンDASH	A·RPG	ハーティロビン	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	S·RPG
カルソニック	カルソニック ワールドGTグランプリ(仮)	???	パイオニアLDC	ノエル～ラ・ネージュ	SLG
カルチャー・パブリッシング	???	???	パイオニアLDC	バウンティソード・セカンド(仮)	RPG
ギャップス	バーガーバーガー	SLG	ハズブロージャパン	モノポリー	TBL
ゲームバンク	ABE a GOGO(エイブ・ア・ゴーゴー)	ACT	パックインソフト	湾岸トライアル	RCG
ゲームバンク	ロストチルドレン	AVG	ハドソン	BLOODY ROAR	対戦ACT
光栄	ソウルマスター	TBL	ハドソン	ボンバーマンワールド	ACT
光栄	維新の嵐	S·RPG	ハドソン	桃太郎電鉄7	TBL
光栄	信長の野望 将星録	SLG	パンサーソフトウェア	キッチンぱにっく	???
講談社	修羅の門	対戦ACT	バンダイ	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	AVG
コナミ	アザーライフ アザードリームス	RPG	バンダイ	ガンダム・ザ・バトルマスター2	STG
コナミ	ハイパーオリンピック イン ナガノ	SPG	バンダイ	サイバーエッグ・バトルチャンピオン	ACT
コナミ	実況Jリーグ ウィニング イレブン3	SPG	バンダイ	機動戦士Zガンダム	STG
サミー	実戦パチスロ必勝法!5	ETC	バンダイビジュアル	ジャングルパーク	ETC
GMF	The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	RPG	バンプレスト	REAL ROBOTS FINALATTACK	STG
GMF	キングオブプロデューサー	SLG	バンプレスト	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	STG
シーティーブロス	黒の剣	RPG	BPS	ヘラクレスの大冒険	ACT
Jウィング	アニマルコマンダー(仮)	SLG	ビクターソフト	トゥームレイダー2	AVG
ジャレコ	ミニ4駆爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGPハイパー	SLG	ビクターソフト	学校をつくろう!!	SLG
スクウェア	ゼノギアス	RPG	ビスコ	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	TBL
スクウェア	チョコボの不思議なダンジョン	RPG	ヒューマン	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!～	SLG
スクウェア	フロントミッション オルタナティヴ	RPG	フェザード	夢・色いろ	SLG
スパイク	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	RCG	フロム・ソフトウェア	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	ACT
セコムキャド	オアシスのポシェット(仮)	3月	マイクロキャビン	NOON	PZG
SCEI	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	ETC	マチルダ	パラノイアスケープ	???
SCEI	クライムクラッカーズ2	RPG	メディアクエスト	クロック!パウパウアイランド	ACT
SCEI	クラッシュバンディクー2～コルテックスの逆襲～	ACT	リバーヒルソフト	オーバーブラッド2	AVG
SCEI	グランツーリスモ	RCG	リバーヒルソフト	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG
SCEI	るろうに剣心—明治剣客浪漫譚—十勇士陰謀編	RPG	ローカス	ウィザードリィ リルガミンサーガ	RPG

入場券

PlayStation CLUB FESTIVAL '97～'98

開催会場：
11月15日(土)・16日(日)　<東京>幕張メッセ展示ホール
11月23日(日)・24日(月・祝)　<名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
11月29日(土)・30日(日)　<福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
12月6日(土)・7日(日)　<大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
12月20日(土)・21日(日)　<札幌>月寒グリーンドーム中央ホール

開催時間（各会場共通）：
10：00～12：00／PlayStation CLUB会員専用
12：00～16：00／PlayStation CLUB会員・一般（入場券が必要です）
※会場内の混雑状況により入場制限をおこなう場合がございますので、あらかじめご了承ください。

主催：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／プレイステーション・クラブ事務局
協力：PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
電撃プレイステーション

■会場案内
<東京>幕張メッセ展示ホール
交通機関：JR「海浜幕張」駅徒歩5分
<名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
交通機関：JR「笠寺」駅徒歩3分
<福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
交通機関：地下鉄「呉服町」駅徒歩22分
西鉄バス「マリンメッセ前」下車
<大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
交通機関：ニュートラム「中ふ頭」駅徒歩3分
<札幌>月寒グリーンドーム中央ホール
交通機関：地下鉄東豊線「福住」駅徒歩10分
東西線「南郷13丁目」駅徒歩20分

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

お名前
住所 〒
TEL (　　)
学年・職業　　年齢（　　）歳

お問い合わせ先
プレイステーション・クラブ事務局 tel：03-3266-7830（10：00～17：30 土・日・祝は休業）

------------------ きりとり ------------------

入場券

PlayStation CLUB FESTIVAL '97～'98

開催会場：
11月15日(土)・16日(日)　<東京>幕張メッセ展示ホール
11月23日(日)・24日(月・祝)　<名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
11月29日(土)・30日(日)　<福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
12月6日(土)・7日(日)　<大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
12月20日(土)・21日(日)　<札幌>月寒グリーンドーム中央ホール

開催時間（各会場共通）：
10：00～12：00／PlayStation CLUB会員専用
12：00～16：00／PlayStation CLUB会員・一般（入場券が必要です）
※会場内の混雑状況により入場制限をおこなう場合がございますので、あらかじめご了承ください。

主催：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／プレイステーション・クラブ事務局
協力：PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
電撃プレイステーション

■会場案内
<東京>幕張メッセ展示ホール
交通機関：JR「海浜幕張」駅徒歩5分
<名古屋>名古屋市総合体育館レインボーホール
交通機関：JR「笠寺」駅徒歩3分
<福岡>マリンメッセ福岡アリーナ
交通機関：地下鉄「呉服町」駅徒歩22分
西鉄バス「マリンメッセ前」下車
<大阪>アジア太平洋トレードセンターAホール
交通機関：ニュートラム「中ふ頭」駅徒歩3分
<札幌>月寒グリーンドーム中央ホール
交通機関：地下鉄東豊線「福住」駅徒歩10分
東西線「南郷13丁目」駅徒歩20分

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

お名前
住所 〒
TEL (　　)
学年・職業　　年齢（　　）歳

お問い合わせ先
プレイステーション・クラブ事務局 tel：03-3266-7830（10：00～17：30 土・日・祝は休業）

キャンペーン

クイズに答えて賞品をもらおう!!

アルナムの翼 〜焼塵の空の彼方へ〜

豪華賞品が当たる『アルナムの翼』発売記念クイズキャンペーンが実施される!!

ライトスタッフから12月25日発売予定のＰＳソフト『アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜』。このソフトの発売を記念して、ビッグなクイズキャンペーンが実施されるぞ。下のクイズの答えを、官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と一緒に明記して次のあて先まで送ろう。〒140 東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル 株式会社ライトスタッフ 発売記念クイズ係。抽選の結果、1等「NECデスクトップ型パソコン」1名、2等「SONY MDウォークマン」5名、3等「『アルナムの翼』テレホンカードセット」50名、が当たるのだ。しめ切りはソフト発売日の12月25日必着。当選者は98年2月中旬頃、PS専門誌の誌上にて発表となるぞ。

▶ショック！ ショック！ ショッーク！ あぁふられてしまったクスミダの運命やいかに……。ハナミズまで垂らしちゃってますよ。

問題 主人公クスミダはなぜ泣いているのでしょう。
①『アルナムの翼』のPRビデオに思わず感動してしまった。
②生き別れとなっていたお母さんにやっと出会えた。
③あこがれのスズ姉さんにふられた。

グッズ

メモリアル・コレクションズ

ファイナルファンタジーⅦ

デジキューブから『ＦＦⅦ』３つの永久保存グッズが登場!

「FFⅦインターナショナル」の発売を機に、CD、ポストカードブック、メモリアルアルバムの３つの「ＦＦⅦ」グッズがデジキューブから発売されたぞ。CDは「FFⅦオリジナル・サウンドトラック」で特に人気の高かった16曲を選出し、オーケストラアレンジの３曲を追加した全19曲の特別盤だ。ポストカードブックはキャラクター等のポストカード30枚とキャラシール81枚がセットになっているお得なブック。そしてメモリアルアルバムは、すべての場面、すべてのセリフを完全網羅した、永久保存版にしたい究極のビジュアルブックなのだ。

▲「ファイナルファンタジーⅦ／リユニオン・トラックス」発売中／価格：¥1,942（税別）

◀「FFⅦインターナショナル／ポストカードブック」発売中／価格：¥1,000（税別）

▲追加、変更点ももちろん掲載。◎「ＦＦⅦインターナショナル／メモリアルアルバム」発売中／価格：¥1,900（税別）

新製品

連射機能を搭載

アスキーパッドV2

格闘ACT、STGファン必携!!

高性能な連射機能を搭載した、アスキーのPS専用コントローラがカラーバリエーションをさらに充実させて、なんと全９色（４色が発売中）になるぞ。このコントローラの連射機能は全ボタンに対応し、しかも各ボタンごとに２種類の連射の切り替えが可能なのだ。✚キーも丸型を採用し、操作性が格段に向上。しかもケーブルはゆったりプレイできる２メートルだ。

▶ブルー、イエロー、グリーン、レッド、ピンクは11月13日発売。価格は全タイプ2,500円（税別）だ（P.163も必見）。

新製品

2種類の振動!?

DUAL SHOCK〜デュアル・ショック

進化した振動機構搭載のアナコン登場!!

新しいアナログコントローラがSCEIから発売されるぞ。このコントローラは現在発売中の振動機構を搭載しているアナログコントローラをさらに進化させ、異なる２種類の振動を同時に再現できるようにしたものなのだ。対応ソフトは11月下旬にSCEIから発売予定のRCG『グランツーリスモ』。どんなふうに振動するのか今から楽しみだね！

▶スイッチでデジタルへの切り替えも可能。◎「DUAL SHOCK」発売日：11月20日／価格：¥3,300（税別）／発売元：SCEI

トピック ビール1年分ですよ1年分!!

『ボンバーマンワールド』『桃太郎電鉄7』

作品紹介、キャンペーン説明、そして『ボンバーマン』大会と盛りだくさんの発表会

10月7日、東京・銀座ソニービルにてハドソン主催による〝よい子とよい大人の『ボンバーマン』『桃太郎電鉄7』発表会〟がひらかれた。発表会では、この2大タイトルの紹介や、プレス対抗『ボンバーマン』大会、『桃太郎電鉄7』7大キャンペーンの概要説明などが行われ、さらに今回初公開となったRPG新タイトルの発表も行われた。プレス対抗の『ボンバーマン』大会ではなんと本誌の副編集長が、あの高橋名人をおさえて優勝を果たし、ビール1年分を獲得。後日、ボンバーマン本人（？）が直接編集部へ贈呈のため訪れてくれたのだ。ボンバーマン、そしてハドソンさんありがとう（涙）。

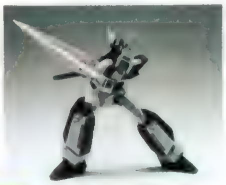
▲▶逃げ回るというかなり男らしい作戦と、結局はジャンケンの強さが勝敗のカギを握っていたのだ。

新製品 ガレージキット発売

プロジェクト・ガイアレイ

頭部ニュートロンを再現したスグレモノ

翔泳社から10月23日に発売されたPSソフト『プロジェクト・ガイアレイ』。このゲームに登場するプレイヤーロボット〝リベルター〟のガレージキットがアトリエ彩制作で発売されるぞ。ポーズは写真のような固定タイプで、付属品としてスパークライフルとビームソードも付いてくるのだ。



▶「ニューロンキャリア・リベルター」発売中／価格：¥7,500（税別）

トピック WC'97（ウイニングカップ）しめ切り迫る

ウイニングポスト2 ファイナル'97

目指せ10万円&史上最強馬の称号!!

Vol.56で募集をした光栄公認の最強馬決定戦「ウイニングカップ'97」のしめ切りがいよいよ11月6日に迫っている。ここで応募方法をもう一度おさらいしておこう。10月2日に発売された『ウイニングポスト2ファイナル'97』に同封されているハガキを良く読んで自慢の愛馬のパスワードを記入して送ろう。対象レースは1600m、2400m、3200mの3種類で「電撃PS」「電撃SEGA SATURN」の2誌によせられた、優駿の中から8頭ずつを選んで決戦を行うぞ。賞金は各レースごとに、優勝10万円、準優勝5万円、電撃賞1万円（計9名）。賞金と栄冠を手中に収めよう。

攻略本 戦闘を完全サポート

フロントミッション セカンド

2回目、3回目のプレイもこれで完璧!!

国家や組織の関係、社会背景、人間模様、ヴァンツァーの設定はもちろん、ゲーム中では描ききれなかったシナリオの微妙なアヤまでも徹底検証。内容を詰め込めるだけ詰め込んだ『セカンド』のすべてが見えてくるマニアック仕様の1冊なのだ。

▶「フロントミッション セカンド ROAD to the HONOR」発売日：11月4日／価格：¥1,000（税別）／発売元：デジキューブ

CD 藤崎詩織2ndアルバム

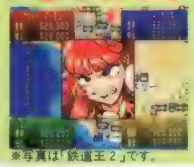
Memories

参加しているアーティストも超豪華!!

藤崎詩織2ndアルバムがいよいよ発売されるぞ。今回は作詞・作曲に大江千里、高野寛、財津和夫、小比類巻かほる、来生たかおなどの豪華メンバーが参加していることにも注目。初回特典はピクチャーCDとスペシャルコレクション・カードが付くぞ。

▶藤崎詩織2ndアルバム「Memories」発売日：11月6日／価格：¥3,059（税込）／発売元：コナミ

電撃NEWS フラッシュ!



※写真は『鉄道王2』です。

『鉄道王2』キャンペーン実施中

アトラスから発売中のPSソフト『鉄道王2 世界征服の野望』に同梱されているスクラッチカードの問題で、正解と思う部分を1カ所だけ削って当たりが出たらカードを送付しよう（送付先はカードを参照）。抽選で毎月200名に特大サイコロクッションが、同じく1,000名にオリジナルステッカーが当たるのだ。期間は1月31日までなので、まだ間に合うぞ。

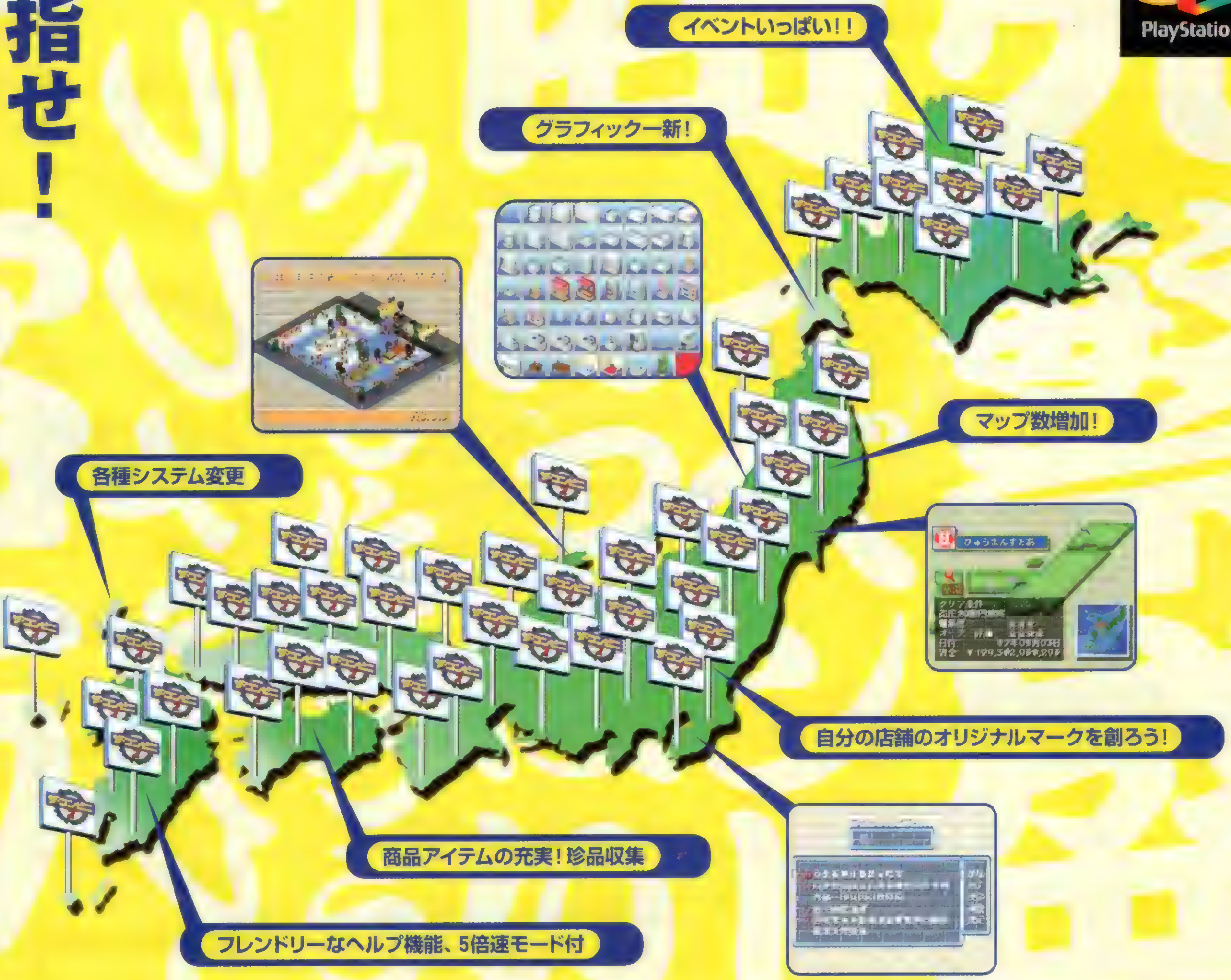
期間限定ショップ〝電撃屋〟オープン

メディアワークスが創立5周年の感謝をこめて、期間限定の〝電撃屋〟を11月1日から30日までの1カ月間だけオープンするぞ（場所はお茶の水スクウェアアートプラザ／詳しい場所や営業時間についてはP.125を見てね）。ショップには電撃ブランドのオリジナルグッズをはじめ、電撃各誌のバックナンバーも勢ぞろいしているので、どんどん遊びに来てね。

DTL-H2001A対応グラフィックツール
PS GIGA PAINT
PS GIGA Paint
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.
TEL.03-3798-2760/FAX.03-3798-2286
"PS"及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

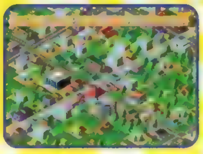
©KONAMI

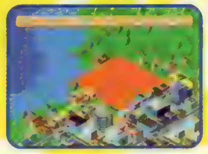
目指せ！コンビニ全国制覇！



コンビニまるごとシュミレーション

今年3月に発売しロングランセールスを続ける「ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～」の新作が早くも登場します。サブタイトル通り、今度は全国制覇が目標です。前作に比べ、グラフィックのクオリティが格段にアップしマップ数が増加したほか、イベントバリエーション、5倍速モードで単調さを解消し、機能的、システム的にも大幅にバージョンアップしています。





'97年12月発売予定

●プレイステーション専用CD-ROM ●SLPS-01146
●プレイ人数（1人） ●メモリーカード（8～10ブロック）
予価5,800円

Convenience Store Simulation Game.

ザ・コンビニ 2

全国チェーン展開だ！

PlayStation

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http//www.human.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。 © HUMAN 1997 © 1996 Masterpiece Co.,LTD

次号予告
Next Issue

今年の冬はRPGが熱い! 年末の超ビッグタイトル徹底解剖を含め怒濤の60頁オーバーRPG大特集!!

発売の待たれる、RPGタイトルをどっさり集めて総力特集!! もちろん本誌だけの独占スクープ、徹底攻略もバッチリ充実!! PSはすべて電撃におまかせ!! しかも、秘密の大プレゼント企画も…。

●Coming Soon!
チョコボの不思議なダンジョン／ゼノギアス／フロントミッションセカンド／アザーライフ アザードリームス／アインハンダー／MOON ………他

電撃PlayStation Vol.60は 11月14日(金)発売

表紙イラスト●バックガイナー
©VING
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

今年最後のCD増刊D5は、独占体験版にスペシャル企画に……いつもながらの超豪華ラインナップでウットリです。さらに! セーブデータをドーンと120タイトル分収録!! お得です。

電撃PlayStation D5 次号D5は、12月13日(土)発売

電撃PlayStation Vol.59
1997年11月14日発行 第3巻 第23号 通巻55号
■発行人 染谷恵司
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、井口豪
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。R本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
AD INDEX

アートディンク ……116•117
アスキー ……4•5
アトラス ……242•表3
インターナショナルタイムズ ……141
エレクトロコインジャパン ……228
カプコン ……196
クレフ ……229
光栄 ……221
コナミ ……98•99
GMF ……222
スクウェア ……32•33•34•35•36•37•38•39
ソニー・コンピュータエンタテインメント ……表2•3•100•101•102•213
ソニー ……236
ソニーミュージックエンタテインメント ……164•165
タイトー ……166•167
タカラ ……10
たき工房 ……225
テイジイエル ……224
データイースト ……216•217•218
テクノソフト ……223
デジキューブ ……232•233
東京ゲームデザイナー学院 ……140
東北新社 ……231
トリップス ……220
日本工学院専門学校 ……227
日本システム ……170
パイオニアLDC ……6•7
ハズブロージャパン ……230
パンサーソフトウェア ……237
バンダイビジュアル ……219
ビクター インタラクティブ ソフトウェア ……192•193
ヒューマン ……238
ビング ……40
フィルインカフェ ……169
フロムソフトウェア ……表4
ポニーキャニオン ……168
メディアワークス ……125
代々木アニメーション学院 ……226
ライトスタッフ ……194•195
リバーヒルソフト ……8•9
レイ・アップ ……130

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
1	30日	スタースイープ	アクセラ	¥5800/PZG	122
2	30日	トリパズ △	サントス	¥4800/PZG	123
3	30日	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800/ACT	123
4	30日	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800/ACT	
5	30日	マジカルドロップⅡ~よくばり特大号!~	データイースト	¥5800/PZG	123
6	30日	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	¥5800/ETC	123+132
7	30日	ナムコミュージアムアンコール(初回特典スペシャルBOX)	ナムコ	¥5800/ETC	
8	30日	Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200予定/SLG	123
9	30日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800/A・RPG	123+136

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
10	6日	CALCOLO!~カルコロはおちものシューティング~	クレフインベンション	¥4800/PZG	124+197
11	6日	10101 ~"WILL" The Starship~	サンテックジャパン	¥5800/A・RPG	
12	6日	グランストリーム伝紀	SCEI	¥5800/A・RPG	
13	6日	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800予定/ACT	
14	6日	パズルボブル3DX	タイトー	¥4800/PZG	124+205
15	6日	ブラッディロア	ハドソン	¥5800/対戦ACT	210
16	6日	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800/RPG	124
17	6日	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800/RPG	
18	6日	ツタンカーメンの謎~アンク~	レイ	¥6800/AVG	124
19	7日	I miss you. (Disc Station別冊)	コンパイル	¥1980/ETC	
20	13日	パワードール2	アスキー	¥6800/SLG	68
21	13日	アザーライフ アザードリームス	コナミ	¥5800予定/RPG	70
22	13日	ホームドクター	サクセス	¥6800/ETC	
23	13日	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	¥5800/ETC	58
24	13日	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800/SLG	
25	13日	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800/SLG	123
26	20日	峠MAX(ベスト)	アトラス	¥2800/RCG	
27	20日	ザ・マスターズ ファイター	ヴイマックス	¥5800/対戦ACT	
28	20日	アイルトン・セナ カートデュエル2	ギャップス	¥5800/RCG	209
29	20日	ソウルマスター	光栄	¥5800/TBL	
30	20日	太閤立志伝Ⅱ(ベスト)	光栄	¥2800/S・RPG	
31	20日	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇(ベスト)	講談社	¥2800/AVG	
32	20日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.1~	コナミ	¥4800予定/ETC	
33	20日	リーサルエンフォーサーズ DELUXE PACK	コナミ	¥5800予定/STG	
34	20日	ぷよぷよSUN 決定盤	コンパイル	¥4800/PZG	209
35	20日	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート	ジャレコ	¥5800/SLG	
36	20日	アインハンダー	スクウェア	¥5800/STG	198
37	20日	ワイルドアームズ(ベスト)	SCEI	¥2800/RPG	
38	20日	まじかるで~と ドキドキ告白大作戦	タイトー	¥5800/TBL	
39	20日	伸縮対戦it's a のに~!	TMF	¥4800/PZG	
40	20日	ギャロップレーサー2	テクモ	¥5800予定/RCG	211
41	20日	セロファーンズ	ナインライブス	¥4200/ETC	
42	20日	NOëL ~The Best~(ベスト)	パイオニアLDC	¥2800/ETC	
43	20日	マッドパニックコースター	博報堂	¥4800/ACT	
44	20日	フィッシュ・アイズ(ベスト)	パック・イン・ソフト	¥2800/SPG	
45	20日	ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800/RPG	
46	27日	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定/ETC	
47	27日	サイドワインダー2	アスミック	¥5800/STG	
48	27日	アサンシア~魔杖の呪縛~	エクシングエンタテイメント	¥5800/S・RPG	
49	27日	HYBRID	エス・ピー・エス	¥5800/STG	
50	27日	GUNTU	エレクトロコイン ジャパン	¥5800/???	
51	27日	ウォークラフトⅡ:ダーク・サーガ	EAV	¥5800/SLG	
52	27日	ロックマン8 メタルヒーローズ(ベスト)	カプコン	[illegible]/ACT	
53	27日	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800/SLG	
54	27日	竜機伝承	ケイエスエス	¥5800/SLG	
55	27日	信長の野望 将星録	光栄	¥9800/SLG	
56	27日	ワープロセット	光栄	¥29800/ETC	
57	27日	ワープロセット(ビデオキャプチャ対応版)	光栄	¥36800/ETC	
58	27日	あいたくて…~your smiles in my heart~ おるしたてのダイアリー	コナミ	¥1980/SLG	
59	27日	ミッドナイトラン ~ロードファイター2~	コナミ	¥4800予定/RCG	
60	27日	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	¥5800/ETC	
61	27日	ガジェット -パスト・アズ・フューチャー-	シナジー幾何学	¥5800/AVG	
62	27日	クライムクラッカーズ2	SCEI	¥5800/RPG	
63	[illegible]	DX億万長者ゲーム(ベスト)	タカラ	[illegible]/TBL	
64	27日	ファーランドストーリー 四つの封印	テイジイエル	¥6800/S・RPG	
65	27日	HAPPY HOTEL	東映ビデオ/東北新社	¥5800/SLG	
66	27日	デアデビル ダービー (Dare Devil Derby 3D)	ハーベストワン	¥5800/RCG	
67	27日	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	¥6800/AVG	
68	27日	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	¥5800/ETC	
69	27日	加藤一二三九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥4800/TBL	209
70	27日	ドラゴンビート~レジェンド オブ ピンボール~	マップジャパン	¥5800/ETC	
71	下旬	グランツーリスモ	SCEI	¥5800/RCG	
72	11月	USネイビーファイターズ	EAV	¥5800/STG	122
73	11月	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800/TBL	
74	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]/SLG	

●秋予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
75	秋	天仙娘々~劇場版~	未定	未定/ETC	
76	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定/RPG	

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
77	4日	A5 A列車でいこう5	アートディンク	¥6800/SLG	
78	4日	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	¥6800/SLG	
79	4日	エージェント・アームストロング(秘密指令大作戦~	ウイネット	¥4800/ACT	
80	4日	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800/AVG	
81	4日	対局囲碁 平成棋院	ゲームバンク	¥7800/TBL	
82	4日	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800/SLG	
83	4日	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定/S・RPG	114
84	4日	PS森田将棋	セタ	¥6800/ETC	
85	4日	ダムダム・ストンプランド	SME	¥4800予定/ACT	
86	4日	サイドバイサイドスペシャル	タイトー	¥5800/RCG	209
87	4日	X.RACING	日本物産	¥5800/RCG	
88	4日	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	フロム・ソフトウェア	¥4800/ACT	204
89	4日	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	リバーヒルソフト	¥5800/AVG	
90	11日	マリア~君たちが生まれた理由(ワケ)~	アクセラ	¥6800/AVG	
91	11日	トゥルー・ラブストーリー~ Remember My Heart~	アスキー	¥3800/SLG	86
92	11日	オレっ! トンパ	ウーピーキャンプ	¥5800/ACT	
93	11日	ABE a GOGO(エイブ・ア・ゴーゴー)	ゲームバンク	¥5500/ACT	
94	11日	Jリーグ実況ウイニング イレブン3	コナミ	¥5800予定/SPG	
95	11日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK(ベスト)	コナミ	[illegible]/STG	
96	11日	フォトジェニック(通常版)	サンソフト	¥5800予定/SLG	
97	11日	フォトジェニック(限定版)	サンソフト	¥6800予定/SLG	
98	11日	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	¥5800/ACT	211
99	18日	AI将棋2	ゲームバンク	¥5800/TBL	
100	18日	維新の嵐	光栄	¥6800/S・RPG	
101	18日	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX -1997年版-	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800/SLG	
102	18日	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	¥5800予定/SPG	
103	18日	電車でGO!	タイトー	¥5800/SLG	
104	18日	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800/ACT	209
105	18日	学校をつくろう!!	ビクターソフト	¥5800予定/SLG	205
106	18日	パネルクイズ アタック25	FPS	¥5800/ETC	
107	18日	蒼空の翼	マイクロネット	¥6800/STG	211
108	21日	わくわくダービー	ケイエスエス	¥5800予定/SLG	
109	23日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	¥7900/AVG	211
110	23日	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900予定/ETC	
111	23日	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	未定/RPG	112
112	23日	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	¥5800/RPG	104
113	23日	桃太郎電鉄7	ハドソン	¥5800/TBL	
114	24日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCEI	¥2000/ETC	
115	24日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.2	SCEI	¥2000/ETC	
116	25日	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	¥5800/対戦ACT	211
117	[illegible]	ときめきメモリアル~forever with you~(ベスト)	コナミ	¥2800/SLG	
118	25日	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	データイースト	¥5800/STG	
119	中旬	気まぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	アクセラ	¥5800/TBL	
120	中旬	機動戦士Zガンダム	バンダイ	¥7800予定/STG	18
121	中旬	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥6800予定/ACT	
122	下旬	クラッシュ・バンディクー2~コルテックスの逆襲~	SCEI	未定/ACT	
123	下旬	NO L -La neige-	パイオニアLDC	¥6800/ETC	52
124	下旬	NO L -La neige-限定版	パイオニアLDC	¥8800/ETC	
125	12月	タワードリーム2	アクセラ	¥5800/TBL	
126	12月	スノーブレイク	アトラス	¥5800/SPG	
127	12月	バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ	インクリメントP	¥5800/SLG	78
128	12月	プリズナー オブ アイス~邪神降臨~	エクシングエンタテイメント	¥5800予定/AVG	
129	12月	名車列伝Greatest 70's	エポック社	¥5800/RCG	
130	12月	釣り道 海釣り編	OZクラブ	¥5800予定/SLG	
131	12月	ロックマンDASH	カプコン	¥5800/A・RPG	
132	12月	坂本竜馬・維新開国	キッド	未定/SLG	
133	12月	テナントウォーズ	キッド	¥5800/???	
134	12月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
135	12月	幻世虚構 精霊機導弾	SCEI	¥5800/STG	
136	12月	るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-十勇士陰謀編	SCEI	未定/RPG	
137	12月	…いる!	タカラ	未定/???	
138	12月	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800/SPG	
139	12月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定/ETC	
140	12月	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	¥5800予定/対戦ACT	62
141	12月	Lomax	トミー	¥4800予定/ACT	
142	12月	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	バップ	¥5800/ETC	
143	12月	CRITICAL BLOW	バンプレスト	¥5800予定/対戦ACT	
144	12月	ザ・コンビニ2~全国チェーン展開だ!~	ヒューマン	未定/SLG	211
145	12月	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」	ピング	未定/SLG	74
146	12月	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
147	12月	クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定/ACT	
148	12月	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	¥6800/RPG	

●97年内予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
149	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800/STG	
150	97年	エスケイパー	SME	未定/AVG	
151	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800/SLG	
152	97年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	

●98年1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
153	1日	マイクロマシーンズ	ナムコ	¥5800/RCG	
154	8日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	¥5800/RCG	
155	10日	グルーヴ地獄V	キューン・ソニーレコード	未定/???	
156	15日	エクサレギウス	イマジニア	¥6800/SLG	
157	15日	MIGHTY BOWLING マイティボウリング	[illegible]エンターテイメント	未定/SPG	
158	16日	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	未定/RCG	
159	22日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.2~	コナミ	¥4800予定/ETC	
160	22日	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800/SPG	
161	22日	トゥームレイダー2	ビクターソフト	¥5800予定/AVG	
162	29日	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800/RPG	
163	29日	Bust A Move	エニックス	¥6800/ETC	
164	29日	ゼノギアス	スクウェア	未定/RPG	106
165	29日	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	¥4800/ACT	
166	下旬	ネクタリス	ハドソン	未定/SLG	
167	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800/???	
168	1月	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800/ACT	

ジャンルの表記: ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル BEST●プレイステーション・ザ・ベスト ETC●その他

169	1月	Neo ATLUS	アートディンク ¥5800／SLG	206
170	1月	R-TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング 未定／STG	
171	1月	なげっと〜激録!ブルブル商店街〜(仮)	アクティアート 未定／ACT	
172	1月	音楽ツクール かなでーる2	アスキー ¥5800／ETC	
173	1月	バッシングビート	イースリースタッフ ¥5800予定／SLG	
174	1月	バイオハザード 2	カプコン 未定／AVG	24
175	1月	ロスト チルドレン	ゲームバンク ¥5800／AVG	
176	1月	修羅の門	講談社 ¥5800予定／対戦ACT	
177	1月	チョロQジェット レインボーウイングス	タカラ ¥5800／ACT	
178	1月	キョロちゃんの大冒険(仮)	トミー ¥5800／ACT	
179	1月	サテライTV	日本一ソフトウェア 未定／SLG	
180	1月	競艇ファイティングスピリッツ	日本物産 ¥5800／SPG	
181	1月	Battleround USA	日本物産 ¥5800／???	
182	1月	REAL ROBOTS FINAL ATTACK	バンプレスト ¥6800予定／STG	200
183	1月	ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群(仮)	ビー・ファクトリー ¥5800予定／AVG	
184	1月	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ ¥6800／TBL	
185	1月	プリズムコート	FPS ¥5800／SLG	
186	1月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ ¥5800／STG	

●98年2月発売のソフト

187	5日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	レイ・アップ ¥5800／AVG	
188	2月	激突!! スキーバトル	アイマックス ¥5800／SPG	
189	2月	ブリガンダイン〜幻想大陸戦記〜	イースリースタッフ ¥5800予定／S・RPG	
190	2月	ラヴェイジ ディー・シー・エックス	ウイネット ¥5800／STG	
191	2月	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント ¥5800／ETC	
192	2月	どきどきポヤッチオ	キングレコード ¥5800予定／SLG	
193	2月	かっとびチューン	元気 未定／RCG	
194	2月	The Legend Of Heroes Ⅲ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF ¥5800予定／RPG	
195	2月	精霊召喚〜プリンセス オブ ダークネス〜	翔泳社 未定／S・RPG	46
196	2月	Project−V6	ゼネラル・エンタテイメント ¥5800予定／SLG	
197	2月	ずっといっしょ	東芝EMI ¥5800／SLG	48
198	2月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム ¥4800／ACT	
199	2月	東京23区制服WARS	マップジャパン 未定／AVG	50

●冬予定のソフト

200	冬	火星物語	アスキー 未定／RPG	
201	冬	LSD	アスミック 未定／???	
202	冬	東京魔人学園 剣風帖(仮)	アスミック 未定／AVG	
203	冬	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ ¥5800／PZG	
204	冬	トランスポートタイクーン3D めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800／SLG	
205	冬	メビウスリンク3D	伊藤忠商事 ¥5800／SLG	
206	冬	イイナ	イマジニア 未定／SLG	
207	冬	G.O.D pure	イマジニア ¥5800／RPG	
208	冬	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア ¥2980／ETC	
209	冬	棋太平(仮)	エス・ピー・エス 未定／TBL	
210	冬	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー ¥5800予定／RCG	
211	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO 未定／SLG	80
212	冬	サイバーボッツ 〜フルメタル マッドネス〜	カプコン ¥5800／対戦ACT	
213	冬	宇宙のランデヴー〜RAMA〜	ゲームバンク ¥6800／AVG	
214	冬	頭文字D(仮)	講談社 未定／RCG	
215	冬	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／ETC	
216	冬	双界儀	スクウェア 未定／ACT	
217	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア 未定／RPG	12
218	冬	天誅 立体忍者活劇	SME 未定／AVG	
219	冬	Blaze&Blade 〜Eternal Quest〜	T&Eソフト ¥5800予定／A・RPG	
220	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800／RPG	
221	冬	サイドポケット3	データイースト ¥5800／TBL	
222	冬	個人教授	毎日コミュニケーションズ 未定／SLG	
223	冬	将棋最強2(仮)	魔法 未定／TBL	

●98年3月発売のソフト

224	下旬	スターオーシャン The Second Story	エニックス 未定／RPG	
225	3月	エッグ・オブ・スティール(仮)	エニックス 未定／ACT	
226	3月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング ¥8900予定／TBL	
227	3月	装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)	タカラ 未定／ACT	
228	3月	ADVANCED V.G.2(仮)	テイジイエル ¥5800／対戦ACT	
229	3月	天使同盟(仮)	テイジイエル ¥5800／S・RPG	
230	3月	快速天使	テクノソレイユ ¥5800予定／ACT	
231	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー 未定／SPG	
232	3月	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト ¥5800予定／RCG	
233	3月	プロジェクトK(仮)	メディアクエスト ¥5800予定／???	

●98年4月以降発売のソフト

234	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説Ⅰ&Ⅱ ドラゴンスレイヤー	GMF ¥5800予定／RPG	
235	4月	GolGolターボキッズ	テイジイエル ¥5800／RCG	
236	4月	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト 未定／AVG	
237	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF ¥5800予定／SLG	
238	6月	The Legend Of Heroes Ⅳ 英雄伝説4 紅い雫	GMF ¥5800予定／RPG	
239	春	Ash to Ash	イースリースタッフ 未定／SLG	
240	春	卒業M	イースリースタッフ 未定／AVG	
241	春	快刀乱麻	イマディオ 未定／SLG	
242	春	ガーディアン リコール 〜守護獣召喚〜	エクシングエンタテイメント 未定／S・RPG	
243	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK 未定／対戦ACT	
244	春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気 未定／SLG	
245	春	あいたくて…〜your smiles in my heart〜	コナミ 未定／SLG	
246	春	みつめてナイト	コナミ 未定／SLG	82
247	春	ミサの魔法物語	サミー 未定／SLG	
248	春	アニマルコマンダー(仮)	J・ウイング 未定／SLG	
249	春	D−O Single Basketball	ジョルダン ¥5800／SPG	
250	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI 未定／ETC	
251	春	ツアーパーティ 卒業旅行にいこう	タカラ ¥5800予定／TBL	
252	春	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト ¥6800予定／A・RPG	
253	春	アンシャントロマン〜Power of Dark Side〜	日本システム ¥6800予定／RPG	
254	春	七英雄物語〜レーミリアの奇跡〜	バンダイビジュアル ¥5800／S・RPG	
255	春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル ¥4800／ETC	
256	春	銃夢〜火星の記憶	バンプレスト 未定／A・RPG	
257	春	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト ¥5800予定／STG	
258	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト ¥5800／RPG	
259	春	ボールディランド	バンプレスト ¥6800予定／SLG	
260	春	クーリエ・クライシス(仮)	BMGジャパン 未定／ACT	
261	春	英雄志願−GAL ACT HEROISM−	マイクロキャビン ¥6800／RPG	
262	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン 未定／SLG	
263	夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー 未定／SLG	
264	夏	SYNCHRONICITY〜シンクロニシティ(仮)	ADM 未定／AVG	
265	夏	THE RUINS〜ルーインズ(仮)	ADM 未定／AVG	
266	98年	パラダイスロスト	アスキー 未定／RPG	
267	98年	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント ¥4800／STG	
268	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス 未定／STG	
269	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社 未定／SPG	
270	98年	ストライク・ジャガー	ギャップス 未定／STG	
271	98年	ARKS1000〜めざせ!究極の召喚師〜(仮)	クレフインベンション 未定／AVG	
272	98年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／ACT	203
273	98年	卒業Ⅲ〜Wedding Bell〜	小学館プロダクション 未定／SLG	
274	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション 未定／STG	
275	98年	2999年のゲームキッズ	SCEI 未定／ETC	
276	98年	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ ¥5800／ACT	
277	98年	究極クイズ こたえてブリーズ	Tears 未定／PZG	
278	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears 未定／AVG	
279	98年	LOVE GAME'S plus〜かなり対戦テニス〜(仮)	Tears 未定／SPG	
280	98年	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト 未定／SPG	
281	98年	ファイアーウーマン纏組	徳間書店 ¥6500予定／SLG	
282	98年	最終電車	ヴィジット 未定／ETC	
283	98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／RPG	
284	98年	メルト〜フューチャリングエディ(by)アイアン・メイデン〜	マップジャパン 未定／STG	
285	98年	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト 未定／AVG	

●発売日未定のソフト

286	未定	ギルティギア	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	28
287	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー ¥5800予定／AVG	
288	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン 未定／STG	
289	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
290	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー ¥5800予定／ETC	
291	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社 未定／RPG	208
292	未定	アフレイドギア	アスミック 未定／SLG	
293	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック 未定／AVG	
294	未定	森の王国(仮)	アスミック 未定／S・RPG	
295	未定	SNKファン−CD 餓狼伝説編(仮)	SNK 未定／ETC	
296	未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK 未定／対戦ACT	
297	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK 未定／対戦ACT	
298	未定	アストロノーカ	エニックス 未定／SLG	
299	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス 未定／RPG	
300	未定	DEBUT21	NECインターチャネル 未定／SLG	207
301	未定	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー 未定／RCG	
302	未定	CHILL	EAV ¥5800／???	
303	未定	テーマホスピタル	EAV ¥5800／SLG	
304	未定	メタルフィスト	EAV ¥5800／???	
305	未定	MOTO RACER	EAV 未定／RCG	
306	未定	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	EAV 未定／ACT	
307	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン ¥5800／ACT	
308	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン 未定／RPG	
309	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン ¥5800予定／ACT	
310	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800予定／STG	
311	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス ¥6800／STG	
312	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク ¥3800／SPG	
313	未定	タイガーシャーク	ゲームバンク ¥3800／STG	
314	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク ¥3800／対戦ACT	
315	未定	ロボトロンX	ゲームバンク ¥3800／ACT	
316	未定	ゲーム日本史 〜天下人 秀吉と家康〜	光栄 ¥6800／ETC	
317	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ 未定／ETC	66
318	未定	NBAパワーダンカーズ3	コナミ 未定／SPG	
319	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ 未定／RPG	
320	未定	コントラ−レガシー オブ ウォー−	コナミ ¥5800予定／ACT	
321	未定	実況アメリカンベースボール(仮)	コナミ 未定／SPG	
322	未定	ジャージーデビル(仮)	コナミ 未定／ACT	
323	未定	新体験3Dアクション(仮)	コナミ 未定／ACT	
324	未定	ツインビーRPG	コナミ 未定／RPG	202
325	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ 未定／SLG	
326	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2〜彩のラブソング〜	コナミ 未定／AVG	
327	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ 未定／AVG	
328	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ 未定／SLG	
329	未定	ブロークンヘリックス(仮)	コナミ 未定／ACT	
330	未定	遊戯王〜たたかえ!!カプセルモンスター〜(仮)	コナミ 未定／SLG	
331	未定	いくぜ!ぶたゲー	シャングリ・ラ ¥6600予定／SLG	
332	未定	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ ¥6600予定／RCG	
333	未定	ハイパーツアー	スリーディ 未定／ACT	
334	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ 未定／ETC	
335	未定	オメガブースト	SCEI 未定／STG	
336	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI 未定／PZG	
337	未定	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	SCEI 未定／TBL	
338	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定／ACT	
339	未定	くっつけっと	テクノソフト 未定／???	
340	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ 未定／対戦ACT	
341	未定	EGG	東芝EMI 未定／???	
342	未定	スノークィーン	東北新社 ¥4800／ETC	
343	未定	true/real/fantasy(仮)	ドリームキューブ ¥5800／RPG	
344	未定	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット 未定／対戦ACT	
345	未定	鉄拳3	ナムコ 未定／対戦ACT	
346	未定	ナムコアンソロジー1	ナムコ 未定／ETC	207
347	未定	Jump KID(仮)	NEW 未定／ACT	
348	未定	コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ 未定／SLG	
349	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC 未定／S・RPG	
350	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA 〜EXTREME SPEED〜	バップ ¥5800／RCG	
351	未定	聖龍伝説〜外伝〜	バップ ¥5800／ACT	
352	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ ¥8800予定／AVG	
353	未定	星で発見!!たまごっち	バンダイ 未定／SLG	
354	未定	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト 未定／対戦ACT	
355	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	
356	未定	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン ¥5800／STG	
357	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト 未定／SLG	
358	未定	悠久幻想曲2	メディアワークス 未定／SLG	42
359	未定	ピラミッドの謎	レイ 未定／???	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別のものです。

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は〜』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356 (毎週月·水曜日 15:00〜18:00 祝祭日除く) インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

©ATLUS/Earthly Soft 1997
指して競争だ!
楽しいイベントやミニゲームが満載!
様々な罠を仕掛ける「悪の鉄道王」を倒そう!
世界をまたにかけ、目指せ「真の鉄道王」!
好評発売中
製品に付いているスクラッチカードで手に入れよう!
特大サイコロクッション&オリジナルステッカー
プレゼントキャンペーン
特大サイコロクッション
毎月200名様、合計800名様
オリジナルステッカー
毎月1,000名様、合計4,000名様
鉄道王
世界征服の野望!!
キャンペーン応募締切
'98年1月31日(土)消印有効
※詳細は、製品内スクラッチカードの応募要項をご覧ください。
流星野郎のGAME MAX(ゲームマックス)
ラジオ日本(ダイヤル1422kHz)
毎週金曜日24:00~24:30
AM KOBE(ダイヤル558kHz)
毎週金曜日22:30~23:00
ON AIR!
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。 管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)
ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

電撃PlayStation Vol.59
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年11月14日発行（隔週金曜日発行）第3巻第23号通巻55号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572110499
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-11／14
©Media Works 1997